MIDGÅRD 3

KARTOR & TABELLER

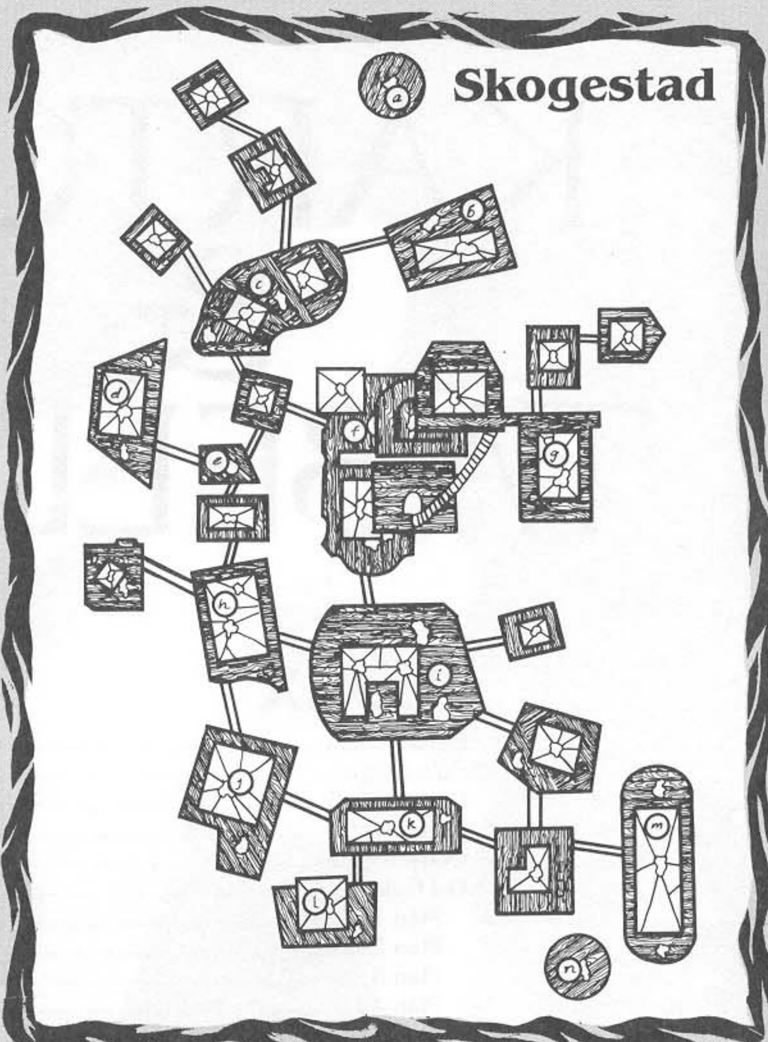
SÖDRA MÖRKMÅRDEN

KARTOR & TABELLER

INDEX

7 VIKTIGA PLATSER

7.1 SKOGESTAD



Sairtheod, en grupp skogsmän i södra Mörkmården har slutit sig samman och med alvernas hjälp byggt en liten by, Skogestad, bland träden. Den är ett märkligt byggnadsverk, ett sammanlänkat nätverk av hus högt uppe bland träden.

Det började med enskilda trädhus, en sofistikerad variant av de slags kojor som barn älskar att bygga. Men det är ont om spik bland skogsmännen. Ibland kunde en skogsman få byta en inenerab eller något annat snidesarbete mot en näve spik hos dvärgarna. Men få spikar kom till användning när Skogestad byggdes. I stället kom skogsmännens skicklighet i att tälja, skarva och sinka ihop timmer väl till pass.

Dessutom har skogsmännen lärt sig att klara de förskjutningar som förekommer när trädet växer. Varje enskild stock i byggnaden kan ändras efter trädets tillväxt utan att stabiliteten äventyras.

Man når upp till husen, 3-4 meter ovan marken, med hjälp av trästegar eller nedhängande rep av myrstarrgräs. Varje familj har sin egen stege som kan dras upp i huset vid fara. Gångbroar av liknande material förbinder en familj med en annan, och ibland kan en stege dras upp och sträckas ut för att fungera som bro.

Eftersom skinnekar, skogsfolkets favoritträd, växer sig raka och står tätt samman så sträcker sig ett hus över flera sådana träd. Grenarna bildar en "grund", vid vilken skogsmännen binder fast stockar och på så sätt får man ett bjälklag för väggen. När ett nytt hus håller på att byggas, färdas skogsmännens hustrur till Anduins stränder för att samla lera, som de använder till att täta springorna i väggarna. Stockar av ungefär samma dimension ligger korsvis tvärs över väggarna längst upp.

Väggarna är alltid minst 3 meter höga ovanför de putsade golvplankorna.

Dagligt liv

Skogestad skulle vara kall och blåsig, om det inte var för skogskvinnornas skicklighet i att väva ylletyger. Handel har pågått länge mellan nordmännen på slätterna och skogsmännens hustrur byter nötter mot ull med dem.

Denna handel har minskat sedan Pesten, men otaliga tjocka, varma yllebonader hänger på väggarna och ligger på golven i skogsfolkets hus under vintern.

Männen tillbringar mycket tid med jakt och att samla virke under vinter och vår, medan kvinnorna sköter hemmen. Det blir ombytta roller under sommaren och hösten, när kvinnorna letar nötter, rötter, bär och annan föda.

Vid varje solstånd och under veckan före den längsta och den kortaste dagen på året, samlas hela klanen för att fira fyradagars fester till årstidsväxlingens ära. Ceremonier som symboliserar Naturens växlingar, äger rum på kvällarna, medan spel och handel fyller dagens ljusa timmar.

Idrott

Skogsmännen gillar olika sporter som har anknytning till deras livsstil. En del, t. ex. "yxkastning", liknar sporter man kan finna hos andra folk, andra, t. ex. "repflygning" och "trädbrottning" är helt unika.

Det är hövingen som bestämmer vem som vinner, med viss hjälp av åskådarna.

Yxkastning: Den tävlande försöker kasta sin handyxa mot ett hudtäckt mål 15 m bort. Vid kastet måste yxan gå mellan två pålar, som står på 15 cm avstånd från varandra. Man kastar i tre omgångar. I första omgången kastar varje tävlande en lätt, välbalanserad kastyxa. I den andra måste den tävlande kasta två tyngre yxor i snabb följd; den första kastas, medan man håller i den andra. Och i tredje omgången görs proceduren om, men med tre tunga yxor.

Repflygning: Varje tävlande måste

Centralbyggnaderna



svinga sig med ett ca 15 m långt rep, som är fastknutet vid en hög trädgren. När han svingar sig under en stor stock som är fastknuten vågrätt mellan två andra träd börjar repet gå runt undersidan av stocken. Just som repet börjar gå uppåt på bortre sidan av stocken släpper den tävlande taget och försöker komma över en annan vågrätt liggande stock cirka 2 m ovanför och 3 m bortom den första. I bästa fall åstadkommer repets rörelse framåt och uppåt en knyck som hjälper till vid språnget. Om han lyckas klara detta hinder, ska han sedan landa på en gräsfylld landningskudde utan att rulla av. Den modigaste och mest stilfulle tävlanden vinner.

Trädbrottning: Här står de fyra deltagarna på en stor plattform 3 m ovan marken. De har varsin läderhjälm och en säck fylld med torrt gräs. Det gäller att bli ensam kvar på plattformen. Nät används för att dämpa förloramas fall.

Försvar

Sairtheods kunnighet i skogsliv är deras bästa försvar. Klungor av vakttorn uppe i träden med öppna sidor och med grästak är spridda över en stor region runt byn.

Dessa små, runda träkonstruktioner är byggda omkring medelstora ekar och bärs upp av sluttande bjälkar. Från dessa utkiksplatser kan spejare hålla uppsikt över de flesta stigar skapade av djur och människor. Budskap vidarebefordras genom ett system av djurlätesimitationer.

I själva Skogestad finns två stora utkikspunkter, en mot norr och en mot söder. Vaktcheferna på de två olika utkikspunkterna stannar i respektive torn med några kamrater och följer skogens alla aktiviteter, tills en ny grupp avlöser dem. På detta sätt har skogsfolket en, om än bräcklig, trygghet.

7.1.1 KARTORNA

Skogestad

Kartan visar byn från ovan, med alla träd bortplockade. Omärkta byggnader hör samman med de näraliggande husen.

a. Norra vakten
b. Athaulf bågmakare
c. Heicla lådmakare
d. Atahis mattvävare
e. Thuidis stjärnskådare
f. Byns centrum, se separat karta.
g. Athanel vapensmed
h. Waccho snickarmästare
i. Ulfhis repslagare
j. Thasulf finsmed
k. Sylvaric vävare
l. Uthila helare
m. Sylbrand snickare
n. Södra vakten

Centralplatsen

A. Waulfa, byns hövding
B. Stora mötessalen
C. Witihis örtmästare
D. Träningsplats
E. Byköket
F. Odagis sändebudet

7.2 BEIJABARS HYDDOR

Längs södra Mörkmårdens västra bryn kan man påträffa beijabars karakteristiska långhus. Det typiska huset utgörs av en lång, smal sal byggd av timmer, lera och sten. Fem meter höga stockar bildar väggar. Långa bjälkar ligger över dessa pelare och bildar ett tre meter brett tak. I takets mitt finns ett hål som rökgång för den stora eldstaden i huset. I ena ändan av långhuset ligger ingången, ofta försedd med en rejäl dubbeldörr som skydd mot kalla vindar. I andra änden står bord och stolar av ek. Där sitter familjemedlemmarna och arbetar, uppassade av djur. Beijabarhusets dunkla, inre sal mäter minst 6 m och är 250-350 cm bred. Golvet är alltid rektangulärt. Skilda rum och privata utrymmen förekommer inte, utan folk och fä blandas tämligen fritt.

Varje hus omges av ljusa, färggranna trädgårdar som växer ända fram till huset med promenadstigar och skyddade platser, där familjemedlemmarna samlas när vädret tillåter.

7.3 ETT HEM PÅ SLÄTTEN

Nordmännens gårdar finns på hela Talath Harroch, men ligger främst i Östbukten. Varje hem präglas av ägarens personliga smak, men vissa seder i fråga om bostäder är gemensamma för alla nordmän på Slätterna oavsett om de är gramuz, éothraim eller stadsbor.

Det viktigaste på en gård är boningshuset. De flesta är byggda av virke som har införskaffats från Mörkmårdens södra utlöpare. Ibland kan ett stenhus påträffas, speciellt där det är brist på träd eller där den nakna berggrunden erbjuder rikligt med byggnadsmaterial.

Nordmännens hus har sällan mer än en våning. De är låga och byggda för att stå emot hårda vindar. Hus, som bebos av hövdingar och stormän är ofta mycket stora med 10-12 rum. Taken är täckta av gräs och kräver årlig översyn. Få fönster bryter väggarna, och i den mån de finns, vetter de åt väster och söder, varifrån varma vindar och solljus kommer.

Stallet står alltid mitt emot boningshuset på andra sidan gårdsplanen. Det är oftast större än bostadshuset, då varje gård har flera hästar. De hästar som tillhör gramuz kan beta ute under vårens och höstens dagar, men tas nattetid till inhägnade hagar för utfordring. Sommartid leds hjordarna ofta in i bergstrakterna där det är svalare. Om vintern är de flesta hästar instängda i stallet eller i mer begränsade fållor.

Éothraim följer sina hjordar bort från gårdarna på färder som tar 6-9 månader och som följer vissa favoritrutter. De har dock fina betesmarker vid sina boplatser och deras hjordar har det bra under vintern.

Minst två ytterligare uthus förekommer på de större gårdarna: en för smådjur som getter och får, och en för fjäderfä som kycklingar och gäss. Dessa byggnader bildar en bit av gårdsinhägnaden. Redskap finns i ett litet skjul. Nästan varje gård har sin egen brunn, som ibland står överbyggd i ett speciellt litet hus. Ibland finns också en arbetsbod, vedbod och hundgård bredvid huvudbyggnaden.

Runt gården går ett staket av flätade grenar som tillsammans med byggnaderna bildar en skyddad gårdsplan och trädgård. Kvinnorna upptäckte för länge sedan att unga spräckbokar kunde ångas och blir böjliga så att man kunde fläta samman dem till ett staket. De flätar även täckta, vattentäta gångar som förbinder de viktigaste byggnaderna. Dessa gångar skyddar mot regn och blåst men inte mot illasinnade inkräktare.

Numera, i dessa ofärdstider, kompletteras ofta staketet runt gården med en stenmur, så anläggningen mer ser ut som ett fort.

7.4 RHOSGOBEL

Rhosgobel, Radagasts hem, är en hyllning till naturens skiftande former. Endast ställets hundratals fågelholkar har tillverkats av Radagast personligen. Allt annat i huset är skapat av växter eller djur.

När Radagast kom till Midgård blev han fascinerad av de träd som växte i Gröna skogen. Han vandrade genom skogen från ena sidan till den andra tills han slutligen fann den plats där han önskade bo. Där, nära Dol Guldurs tätnande Skugga, fann han en urgammal skinnek vars ande var besläktad med hans egen . Detta träd lovade honom vänskap och det blev Rhosgobels hjärta.

Rhosgobels innermått är 9 x 9 m. Taket ligger drygt 3,5 m över golvet. Fönster vetter mot söder och väster och de är behängda med gardiner av spindelväv.

En brant trappa vindlar runt den knotiga ek som är Rhosgobels centrum. Med stegens hjälp kommer man upp i vaktrummet, förunderligt likt en bikupa. Förmodligen var det just bin som byggde det. Det ligger på trädets högsta gren, 15 m ovan marken. Från denna utkikspunkt kan man skymta blänket från Anduin i väster och den långa, mörka sträckningen av tät skog i norr och öster. Den alltid närvarande, skoningslösa toppen på Dol Guldur glimmar bland bergen i söder.

Radagast bevakar Dol Guldur. Dess ofruktbara sluttningar är vanligen höljda i mörkt töcken, men hans blick är skarp och genomträngande. Allt Besvärjaren gör bevakas och skogen får den hjälp Radagast kan erbjuda.

Djuren har under alla år bekymrat sig för Radagasts bekvämlighet. Stora hökar förde hit flodstenar med vilka de har skapat en underbar eldstad. Ekorrar kom med barkbitar och släta stenplattor och gjorde hyllor, på vilka Radagast lagrar sin stora samling av örter. Björnar förde hit en stor ihålig stock som Radagast har som tunna att brygga mjöd i.

Radagast älskar att bygga holkar till sina fåglar. Han ägnade första århundradet i Rhosgobel åt att lära sig metoder för att bygga bon och lära känna de material som fåglarna använder. Sedan använde han varje trick han lärt när han byggde bon hemma i Rhosgobel. Ytterväggen i hans hus har under årens lopp blivit en labyrint av fågelholkar och fågelbord av alla de slag.

När Radagast väl hade byggt alla de fågelbon som han hade sett i Mörkmården började han använda sina trollkrafter till att konstruera egna.

Rhosgobel är fåglarnas paradis i Midgård; fråga en korp från nordlanden, fråga en pelikan från söderns havsstränder och de ger samma svar. Varje fågel kan berätta att de minst en gång i sin livstid försöker besöka Radagast. Årstiderna skulle inte växla, sägs det, om inte fåglarna kom och vilade i Rhosgobel.

Både fåglarna och Radagast följer årstidernas växlingar. Många av Midgårds fåglar kommer norrut till Rhosgobel och stannar till ett slag under den årliga vårflyttningen. En del stannar sommaren ut men på vintern återvänder de till sina hemtrakter. Radagast skulle finna deras avfärder sorglig om de inte förebådade hans vandringstid.

Han stänger alla dörrar och fönster i Rhosgobel med vävda mattor och bonader. Han kontrollerar att dörren är ordentligt låst och med enbart sin bruna kappa, sin stav och en ränsel fylld med örter anträder han sin årliga färd ut i världen.

Om det inte vore för snölejonen som gått med på att vakta Rhosgobels dörrar och område skulle han inte resa alls. Med de stora kattdjuren skyddar väl den märkliga boplatsen och Radagast kan få utlopp för sin vandringslust utan att behöva oroa sig för sitt hem.

En saga om hur Rhosgobel kom till

Rhosgobel är sägenomspunnet, eftersom det är ett mystiskt och okänt ställe för skogens invånare. En del sagor berättar att det byggdes på ett ögonblick i urminnes tid., andra att det var alvers verk. Det sägs även att ett hus växte fram ur marken som ett träd. En saga som speciellt omhuldas av nordmännen är följande:

Under sina vandringar förtrollade Radagast fåglarna och andra djur som visste hur man använde ett träd som sitt hem och han gjorde dem till sina tjänare. Först måste han övertyga dem om att han inte ville flyga in bland grenarna i sitt favoritträd och bo där, utan hellre ville ha fyra väggar omkring det. När de väl hade förstått hans önskemål började de arbeta.

De ljusvingade gyllingarna började väva väggar av fjädrar och vass, kvistar och gräs. Ekorrarna kom med löv och kvistar till byggnadsmaterial och bävrar började täta väggarna med lera som de blandade med Stora Flodens vatten. Byggnadens stomme, med oregelbundna, böjda väggar som

omgav stammen i mitten, fullbordades på sju dagar. Men alltsedan dess har Radagast och hans djurvänner hållit på att stöka och bygga till — lagt till ett fönster här och hyllor där — så att platsen nu i en besökares ögon ter sig som ett kaotiskt underverk.

7.5 DOL GULDUR

Ingen i södra Mörkmården kan undgå att se Dol Guldurs ruvande dimslöjor, men ytterst få har vågat sig i närheten av toppen. Följaktligen är det bara visa män som har en aning om varför Amon Lanc utstrålar en sådan ondska. Många i Rhovanion talar om Besvärjaren i Dol Guldur, men ingen vet egentligen vem eller vad denne är.

För länge sedan, innan människor började nedteckna sägner, ägde ett stort vulkanutbrott rum här. Utbrottet lämnade efter sig en öppen kägla med ett komplicerat system av hålrum och tunnlar. Vulkanaska brukar i regel berika jorden den faller på och bringa fruktbarhet i förödelsens spår, men ingen sådan gåva kom från Amon Lanc. Om en förbannelse vilade över berget från tidernas begynnelse, eller om onda andar först i samband med utbrottet valde platsen till sitt hem, vet man inte. Ingenting har i alla fall växt vid den skrovliga topp som återstod.

I Andra åldern idkade dvärgarna bergsbruk i bergets djup. De högg ut en vindlande trappa, som började högt uppe på bergstoppens norra sida, och de grävde ut enorma tunnlar nere i dess djup. Här levde få dvärgar, ty rikedomen i Khazad-dûm var så stor att den ensam höll nästan hela Durins folk sysselsatt.

Den viktigaste av deras upptäckter i Amon Lanc var stora fyndigheter av "blodrött glas" eller "röd obsidian", en som det tycktes förtrollad vulkanisk bergart, som dittills bara var känd i en svart version. Röd obsidian är numera nästan borta, men svart sådan finns fortfarande i schakten. Dess värde är dock litet i jämförelse med den röda släktingens.

Röd obsidian kan putsas och fasettslipas. Den är mycket hårdare och spänstigare än den svarta. Den strålar som en rubin, men i mycket mörkare rött. Viktigare är hållbarheten och att den kan slipas och användas till gravyr och vapen. Speciellt pilar, handyxor och andra verktyg som behöver en tunn egg, behåller sin skärpa dubbelt så länge om bladet har tillverkats av röd obsidian. Röd obsidian är så hårt att man kan hugga sten med det. Föremål av röd obsidian är sällsynta och värda en förmögenhet, särskilt bland dvärgar.

Dvärgarna i Amon Lanc fann andra värdefulla metaller och ädelstenar. Ännu i slutet av Andra åldern arbetade dvärgar i gruvan och bodde i närheten, men sedan dess har ingen av Aules barn setts där. En del säger, att Besvärjaren har förslavat dem. Andra påstår, att de alla flyttade norrut med sin släkt. Alla tycks vara överens om, att den siste dvärgen begav sig av innan Skuggan kom.

Det var då himlen blev gråare än någonsin förr. Kusliga dimmor började förmörka höjderna. Fåglarna tycktes inte längre flyga över berget. Hela luften omkring berget verkade bli kall och fuktig, så att man inte kunde komma ut ur skuggorna ens i fullt solsken. Sauron hade tagit berget i besittning.

Han gjorde det förstulet och inte ens de visaste av siarna kan säga exakt när. Långsamt återvann han sin styrka och samlade sina tjänare. Många varelser kom för att förena sig med ringvålnaderna, vilka hade förberett berget för Saurons ankomst. Ingen tycktes märka skillnaden för en tid, men när han långsamt började få sin hemska skepnad, sträckte han ut sin hand ännu en gång — denna gång långsamt och försiktigt, men icke desto mindre grymt. Hans ökande inflytande började förändra världen omkring honom, och det verkade som om den aldrig skulle bli densamma igen.

Alla kallade snart berget för Dol Guldur, Svartkonstberget. Sauron själv spred ryktet om att en svart trollkarl, en dödsbesvärjare, hade slagit sig ner inuti bergstoppen. Han förklädde sig till en varelse med mindre makt, och omvärlden lät sig bedras av listen ända in i Tredje Älderns tredje årtusende, då Gandalf slutligen insåg sanningen.

Att beskriva Dol Guldurs labyrinter är att beskriva själva Mörkrets struktur, ty Sauron fortsatte vulkanens och dvärgarnas arbete och skapade ett underjordiskt citadell som återspeglade hans väsen.

VÄGEN DIT

Den stenväg och trappa som dvärgarna byggde till kraterns övre kant, kallas nu Men Uruk *(S. "Orchernas väg")*. Den når toppen på norra sidan och utgör det bästa tillträdet till Dol Guldurs djup. Saurons tjänare använder den som enda ingång. Orcher har setts klättra uppför bergets sydsluttning, men där lossnar ofta klippblock och det finns inte mycket fäste för en klättrare, vilket gör klättringen uppför bergssidan ytterst farlig.

Trappan leder över käglans naggade kant och ner i mörkret. Dunkla, trånga gångar, sällan med ledstänger, och med trappsteg av varierande höjd, vindlar runt insidan av ett enormt schakt. Här och var leder en dörr eller mörk tunnel in i klippväggen, där hålor har huggits ut under tidernas lopp. Centraltrappan vindlar många varv ner till Stora Mörkrets sal, där Domedagstronen *(S. "Mahal Amarth")* står.

INTRESSANTA PLATSER

Många av de schakt och rum som idag har allehanda bruk, var ursprungligen naturliga fickor inne i käglan (t.ex. lavakanaler), och grävdes ut av först dvärgarna och sedan Saurons tjänare. Dussintals med sådana rum kan nås från den vindlande centraltrappan.

En dörr halvvägs ner i schaktet (Plan 4) går vinkelrätt från spiraltrappan. När man kommer in i det, ser det ut precis som en dunkel grotta. Bortom mörkret, 100 m nerför gången, sticker ett fönster ut halvvägs uppför Dol Guldurs sida och vetter ut mot sydväst. Man kan därifrån se bortom skogsbrynet och ut mot Anduin. Från detta utsiktsfönster stirrar Sauron ofta, i ständig längtan efter Härskarringen.

Vapenförrådet

Två varv ner i Dol Guldurs spiraltrappa (vid plan 2) möter man en reglad, orchbevakad dörr till Saurons övre vapenkammare. Orchernas ledare är Grashuk. Bara ett fåtal förutom Khamûl — för närvarande den ende nazgûlen i Dol Guldur — bär nycklar till detta vapenrum. Till denna mörka grotta förs alla vapen som har stulits från fiender. Dol Guldurs vapenförråd är ett veritabelt museum över Midgårds vapen. Vapenförrådet är 10 m långt och 5 m högt.

Man kan hitta dvärgsmidda, rakbladsvassa dolkar, vars skaft har inläggningar av ädelstenar. Många av dessa tillverkades här århundraden innan Sauron ockuperade Dol Guldur. Vid sidan av dessa ligger alvvapen: långbågar och graciösa, tveeggade svärd. Här och där ligger skogsmännens yxor och hackor, verktyg avsedda för produktivt arbete hos deras ursprungliga ägare, men nu nyttjade till onda uppsåt av orcher. T.o.m. haradrims bågar finns här, ett vittnesbörd på den Mörke Furstens långa arm.

Lagerrummet för livsmedel

Vid plan 5 leder en dörr leder ett lågt förvaringsrum där orcherna har

staplat dagliga förnödenheter av olika slag: mat, tyg, kläder, läder, rep. Även sådant som orcher aldrig äter, som grönsaker och ost, har funnit sin väg hit.

En otäck stank av rutten mat och mögel genomtränger rummet och gör det svårt att vistas i för andra än orcher, som tycks oberörda av lukten.

Skattkammaren

På samma plan finns en dold dörr som leder till bergets skattkammare. Denna grotta var ursprungligen den plats där dvärgarna bröt sina dyrbaraste ädelstenar. Under de senaste fem seklerna har den blivit förvaringsplatsen för en fantastisk skatt, Saurons krigsbyten.

Även under lugna perioder ökar denna skatt, ty Mörkrets Furste har många tjänare vars syssla är att söka efter dyrbarheter och föra dem till Dol Guldur. Det som inte tas med svärdets hjälp, skaffas fram i smyg.

Dörren till skattkammaren är skickligt dold, byggd enligt Saurons specifikation. Öppningen ser ut som ett hål i väggen, inte mer än 60 cm tvärsöver.

För att komma in i skattkammaren måste man åla genom en lång slingrande tunnel lika trång som ingångshålet. Den leder till en stor valvgrotta, en gång dvärgarnas viktigaste arbetsplats.

Få orcher kommer hit numera. I stället stuvar de in sitt byte utan urskiljning i mörka vrår i valv och rum som inte längre används. De undviker Skattkammaren, då den är boplats för monsterspindeln Enna San Sarab, dotter till Honmonstret. Hon kom hit strax efter det att Sauron tog över Dol Guldur. På den tiden var hon mindre och kunde lätt ta sig in i grottan.

Men sedan dess har hon vuxit mycket och kan inte längre ta sig ut genom den trånga gången. Nu består hennes föda mest av fångar, som inte längre anses användbara. Hon väver här ett nät av glänsande trådar. En gång vart trettionionde dygn kläcker hon en ny säck med avkomma, s.k. ennerlingar, som så fort de kan ilar ut ur grottan och ut i ljuset. Men Enna San Sarab lämnar aldrig mörkret. Orcherna fruktar henne, ty de tror att hon representerar Ondskans fruktansvärda kraft. Men i själva verket håller Enna San Sarab på att dö av brustet hjärta, ständigt övergiven som hon är av friare och barn. Vänliga ord, något som Saurons tjänare är helt oförmögna till, är bästa sättet att blidka jättespindeln.

Domedagstronen

Dol Guldurs knutpunkt är den skräckinjagande tronsalen på sjunde planet. Här står Besvärjarens fasansfulla tron, Mahal Amarth.

Sauron kan uthärda hettan i en kittel med smält metall eller den isande, oändliga kyla som kommer från vindarnas hem, där isstormar rusar fram på sin väg att skapa vinter. Han ser och förstår det totala Mörkret, där svagare varelser drivs till totalt vanvett. Eld, is, mörker är hur vi med vår begränsning i språk och sinne kan försöka beskriva Domedagstronens kammare. Men med dessa begrepp kan vi bara ge en blek skuggbild av hur det där egentligen förhåller sig. I denna skräckinpyrda hålighet finns Ondskans fokus, här residerar Sauron personligen och ve den som ställs inför honom.

Den enda ingången till Tronsalen bevakas av ett par enorma svarta vargar, som står på vardera sidan dörröppningen på den övre avsatsen. Salen är enorm, mörk, ögonformad grotta, 30 m lång och 18 m på bredaste stället. En balkong går längs övre delen av väggarna och rum för nazgûlerna ligger runt salen.

Under den 15 m höga kupolen i Tronsalen står en enorm obsidianstol på ett lågt, glödande glaspodium och uppburen av pelare av svart sten. Den är ett mästerverk av grym konst, svart med inläggningar och dekorerad med makabra bilder.

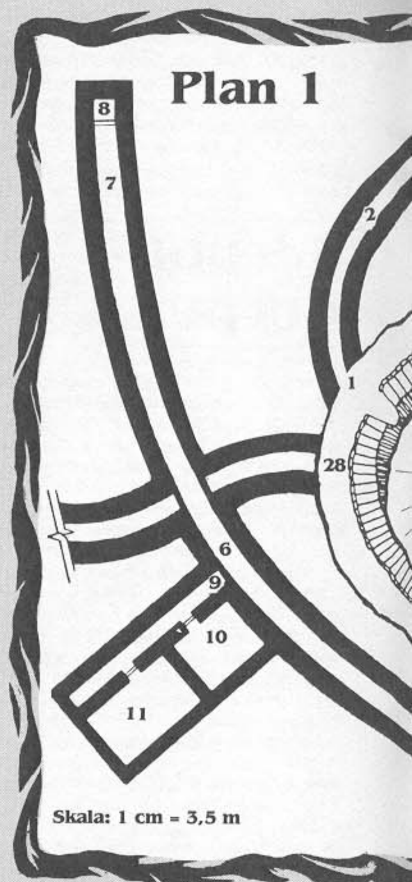
På varje armstöd sitter glittrande kraftglober. Scener från det förgångna och framtiden passerar revy djupt inne i den till synes klara, färglösa glob, som sitter vid Saurons högra hand. Med hjälp av globen vid sin vänstra hand, en kolsvart sfär, isande kall vid beröring, frambesvärjer han ondskans magi. Han balanserar det som kunde ha varit och vad som kan ske och utformar sina planer. När Skuggan sitter där, spottas dansande lågor och kvävande dimmor fram från det irisformade hål som omger tronen. En överväldigande kraft pulserar från detta djup, ledd och tyglad av Den Ondes oförutsägbara tankar.

KARTOR

Allmän notering

Alla dörrar i komplexet antas, om inte annat uppges, vara av 5 cm tjocka träplankor med järnbeslag. Alla sådana dörrar är 125 cm breda och 250 cm höga med spetsig topp, och stängs med enkla, starka spärrhakar av järn, som går att öppna från båda sidor och som inte är försedda med lås. Om inte annat sägs, öppnas dessa dörrar in mot rummet. Sålunda är inte gångjärnen tillgängliga från korridoren.

Facklor i väggfasta hållare på var sjätte meter i korridorerna lyser upp komplexet. De brinner ständigt utan att förbrukas. Ljuset är dunkelt, men tillräckligt för invånarna.



PLAN 1

1. De Många Dödarnas Gång

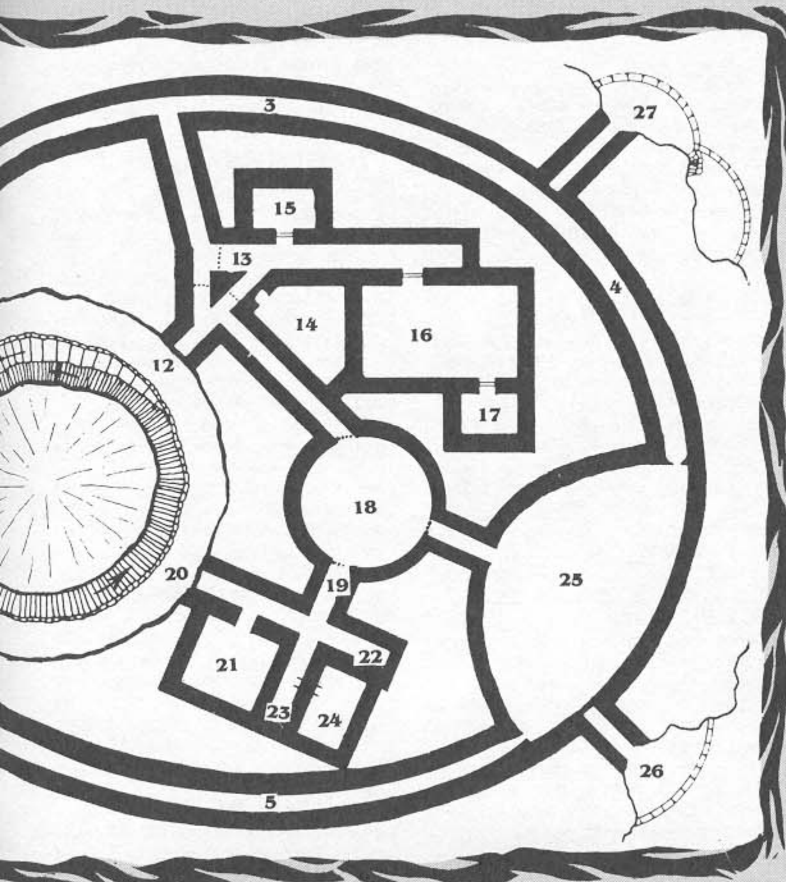
I denna gång finns flera fällor. Den är fylld av falska fotspår som ger ett felaktigt intryck av vilka ytor som kan beträdas utan risk.

2. Fallgrop

Denna fälla består av två sektioner på 2,5 meter vardera: den första upptäcks lätt, och man kan troligen hoppa över den, varvid man landar på den andra sektionen. Både den första och den andra dumpar ner den som hoppade i en sex meter djup grop, fylld med syra i botten. Syran dödar allt levande inom tio sekunder.

3. Köldfälla

På vardera änden av den 6 meter långa fälla finns en 2,5 cm bred remsa som löper längs kanten av korridoren (längs golvet, väggarna och taket i ett sammanhängande band). Man kan



TRAPPA UPP	LÖNNDÖRR
STENMUR	TRÄDÖRR
TRAPPA NER	STENDÖRR
GÅNG UNDER	METALLDÖRR
JORD	DUBBELDÖRR
FACKEL HÅLLARE	ÖPPNAS ÅT SIDAN
ARMBORST	ÖPPNAS UTÅT
TECKEN	ÖPPNAS UPPÅT
RUNA	ÖPPNAS NEDÅT
TAKFÄLLA	FÖNSTER
FALLGROP	
SPJUT + GROP	
SPJUTFÄLLA	
FLAMFÄLLA	
LAVA	
ELDSTAD	
VATTENDAMM	

finna magiska runor på dem, men deras funkton är otydbar; vid beröring av bandet känner man en isande kyla.

En person som passerar aktiverar inte fällan, då den är gjord att aktiveras när två personer passerar en av remsorna innan den första passerar den andra (fällan fungerar i båda riktningarna). När detta sker, skapar varje remsa en mur av is inom dess omkrets, som innesluter alla som är mellan väggarna. Det tar minst fem minuter för en person att hacka sig ut genom isen.

4. Fallgrop

Den är totalt 15 meter lång, och uppdelad i tre sektioner. Den första är extremt svår att hitta. Den andra är normalsvår att finna. Man kan faktiskt gå på dessa utan att aktivera fällan, fast detta framgår givetvis inte av konstruktionen. Den tredje är åter extremt svår att upptäcka.

Om man går på den tredje sektionen aktiverar man fällan. De två föregående sektionerna faller undan och var och en som står på dem störtar femton meter ner och spetsas på 1T6 pålar nere i gropen (räknas som spjutattacker). Efter att ha aktiverats sluts sektionerna och offren stängs inne i hålan.

5. Mördarfälla

Denna fälla är extremt svår att upptäcka och består av två falluckor till en femtio meter djup fallgrop. Luckorna utlöses om någon går på dem och den som störtar ner i gropens djup och krossas mot stengolvet dödas omedelbart.

Det finns konstfullt utmejslade hand- och fotgrepp på den vänstra väggen, med vars hjälp man synbarligen kan passera fällan. Tre uppsättningar av dessa urgröpningar är dock försedda med fällor som är absurt svåra att upptäcka. Den som drabbas upptäcker att urgröpningarna blixtsnabbt fylls av sten och han förlorar greppet och hamnar på en av falluckorna.

6. Svärdfälla

Detta är en dubbelfälla, vars två sektioner är 150 cm isär. De aktiveras med varsin tunn, nästan osynlig tråd, och består av varsitt skarpt, tunt blad som svingas ut från en skåra i väggen. Den södra är i halshöjd (dvärgar och hober är utom fara), den norra i knähöjd. Klingorna träffar automatiskt och vållar skada som tvåhandssvärd.

7. Nätfälla

De sista 9 metrarna av korridoren är insnärjda av ett fint spindelvävsnät som Enna San Sarab vävt. De är tillräckligt starka att normalt hålla sig spända, men kan lätt skäras av, varvid fällan aktiveras. Trådarna är så fina att de är mycket svåra att upptäcka. Det är omöjligt att nå slutet av korridoren utan att aktivera de flesta. För varje tråd, som bryts av, skjuts en dusch av små pilar ut från de omgivande väggarna vid den brutna trådens plats och tre meter bakåt. Varje offer inom detta område träffas av 1-10 dolkattacker.

Varje pil är också försedd med giftet Nurfraw. Detta är ett konstgjort gift, skapat av Celedhring, och gör att offrets blod inte levras. Alla blödningsskador blir dubbelt så svåra som normalt och det krävs dubbla doser av örter eller besvärjelser för att stoppa blödningarna.

8. Dörrfälla

Det finns en vanlig dörr i slutet av hallen, förutom att vredet är försett med en magisk fälla. Envar som griper i vredet exploderar i ett moln av eld och aska. Döden inträder omedelbart.

Bakom dörren är ett rum med en fälla. Om golvet belastas med mer än 100 kg öppnas det som en fallucka och alla som står på den störtar ner i ett femtio meter djupt schakt. De som slår i stengolvet dödas omedelbart.

9. Lönndörr

10. Vattenrum

Mot den bortre väggen är kistor och lådor uppstaplade, med smycken hängande över kanterna. Femhundra guld- och silverstycken är spridda på golvet omkring. Dock är alla kistor tomma.

Den bortre halvan av golvet är den del som aktiverar fällan. När golvet på denna sektion belastas med mer än 25 kg, faller en decimetertjock stålpanel ned från taket och barrikaderar dörren, och dolda rör öppnas för att fylla rummet med vatten upp till taket. Fyllningsprocessen tar bara en minut. Vattnet stannar kvar upp till taket i en hel timme och töms sedan ut.

Stålpanelen kan lyftas upp igen med en kontrollspak bakom en dold lucka i slutet av korridoren.

11. Lömska Dödens Kammare

I detta rum finns rika skatter, men varje föremål för med sig död.

Ett förbannat bredsvärd av mithril ligger på ett bord. Den som griper om dess hjalt förlamas fullständigt i sex timmar.

Där finns också en kista med 3500 silverstycken, men varje mynt är besmittat med Gurth-nu-Fuin, ett dödligt virus som medför en långsam, smärtfylld död. Av alla som handskas med mynten kommer 50% att insjukna. De som kommer i kontakt med någon som handskats med dem har 25% chans att bli sjuk. Den sjuke drabbas efter ett dygn av feber och matthet och dör kvalfullt inom en vecka.

I en annan låda finns juveler till ett värde av 100 gs, men varje smycke har en skickligt dold hulling. Detta innebär att, om föremålet plockas upp eller bärs utan att först ha blivit noga undersökt, det injicerar nimnaur i offret, ett gift som inom loppet av sex dagar löser upp alla offrets ben, muskler och inre organ till en oanvändbar, men för spindlar delikat, geléklump. Det finns ingen känd räddning. Giftet är så starkt att det inte har något motståndsslag.

12. Lönndörr

13. Pelare

I väggen på denna triangulära pelare finns tre spakar som kontrollerar de tre markerade fällgallren. Spakarna kan låsas i antingen det övre eller det nedre läget med hjälp av en nyckel. Alla orchiska vaktchefer och de viktigaste invånarna har nycklar. Gallren är normalt i uppfällt läge.

14. Lönnrum

Golvet i detta rum är ovanligt fuktigt, nästan täckt av ett lager vatten, fastän det inte ligger i pölar. I mitten av rummet står en kista (1 m lång och 30 cm hög och bred), som vilar på en fin träpiedestal. Kistan är tillverkad av ett mörkt och nästan oförstörbart träslag och har inläggningar av mithril. Den är låst och vansinnigt svår att dyrka upp. Endast Khamûl har nyckeln. Inuti finns tre föremål:

Ett kortsvärd av röd laen (SRR:+25, EDD: FÖRTROLLA VAPEN E5, NEXUS, PERMANENS). Det är också förbannat. Den som griper det upptänds av hat och vrede mot sina vänner och angriper den som står närmast.

Inlindat i vacker, svart sammet, ligger en stor röd ädelsten, slipad men inte infattad. Stenen är ovanligt kall, men värms upp i en persons hand, samtidigt som dess grymma magi aktiveras. Stenen detonerar i en förödande explosion när den blir 30 grader varm och den som håller i den dödas omedelbart. Även omkringstående kan skadas om SL anser det lämpligt.

Det tredje föremålet, i en liten ask av Dyr-trä, är en ring. Den är av guld och har en safir infattad. Även den är förbannad. Bäraren blir outsägligt vacker och uppväcker förödande och destruktiva passioner hos dem av motsatt kön som ser bäraren. Detta kan bara leda till olycka och obehagligheter, eftersom Sauron utnyttjar det vackra till att göra det vidriga. Exakt vilka förvecklingar som uppstår måste skötas av SL, men det ska bara komma problem från denna ring.

15. Vaktrum

Alla vakter som är stationerade på detta plan är informerade om fällornas läge och hur man ska undvika dem. Fyra orcher är i tjänst och avbyts var sjätte timme.

16. Fladdermössens kammare

Detta rum är inte upplyst och rymmer endast ett hundratal fladdermöss som sover i det skrovliga taket. Det finns många trånga sprickor i vilka de kan flyga in och ut. Många av dem är Khamûls budbärare och används till att överbringa budskap till Saurons olika tjänare. De anfaller i grupp alla inkräktare, när dessa har nått rummets mitt.

17. Tillflyktsrum

Dörren till detta rum står på glänt, och flyende fladdermöss kan söka skydd här. På motsatta sidan av rummet finns en likadan dörr, men stängd. Detta rum är också, förstås, en fälla, som aktiveras när man öppnar den bortre dörren. På grund av aktiveringsmekanismen, en vajer kopplad till dörren som går in i väggen bakom, eftersom dörren bara leder till en solid vägg, är den absurt svår att finna.

Fällan aktiveras nrä den inre dörren rubbas och då slår dörren till rum 16 igen och stålstänger körs in i den omkringliggande bergväggen så att dörren inte kan slås upp. Låsmekanismen på denna dörr är mycket svår att dyrka upp.

Därnäst kommer de två sidoväggarna att långsamt röra sig mot varandra, med en hastighet av 3 cm per sekund. De möts i mitten efter 150 sekunder och har då krossat allt som befinner sig där. Efter ytterligare en minut börjar väggarna långsamt röra sig tillbaka till sitt ursprungliga läge, och dörrarnas lås öppnas.

18. Runda rummet

Lägg märke till fällgallren vid varje ingång. Vart och ett kontrolleras av en spak alldeles bakom gallret i korridoren (inom räckhåll från båda sidor av gallren), men alla kan kontrolleras med huvudpanelen vid nr 19. Gallren är normalt uppfällda.

19. Gallerkontroll

Dessa spakar är identiska med dem som finns vid nr 13. De låses med samma nyckel.

20. Lönndörr

21. Vaktrum

Samma som nr 15

22. Spjutfälla

Det finns en falsk dörr vid slutet, identisk med de andra dörrarna. Den som går på golvet inom en meter från dörren utlöser en fälla. På en sträcka av fem meter från dörren skjuts en stor mängd spjut ut ur väggarna. Alla inom fällans verkningsområde träffas av 1T10 spjutattacker. Efter det att bladen har skjutits ut, dras de in igen och fällan reaktiveras.

23. Spjutfälla

Se nr 22

24. Vilokammare

En väggsektion alldeles innan fälla 23 börjar är en permanent illusion och döljer ett valv, 90 cm högt och brett, vid golvnivå. Innanför finns ett rum utan fällor. Det är bekvämt möblerat med stolar och två sängar, rent och snyggt hållet (åtminstone mycket renare än orchernas förläggningar). Där finns ett litet skrin med 40 gs och en magisk, slät silverring (SRR: ger +10 bonus på FB, EDD: SKYDD E2, PERMANENS, NEXUS).

Orcher får inte gå in i detta rum, men de har order att alarmera sina överordnade, om de lägger märke till besökare, så att Khamûl blir underrättad.

25. Kammare

26. Utsiktsplattform

Denna plattform, med en meterhög hög mur runt om, är ständigt bemannad av två orcher. Vaktbyte sker var fjärde timme.

27. Utsiktsplattform

Denna är som nr 26

28. Lönndörr

Leder till två utkiksplattformar som liknar nr 26 och 27.

PLAN 2

1. Nedgång

Spiraltrappan avbryts av ett klipputsprång, som sticker ut i det öppna schaktet i bergets centrum. Två orchvakter står på var sida om varje ingång.

2. Fällgaller

Normalt uppfällda. De kan fällas ner av en spak bredvid orcherna vid schaktet.

3. Fällgaller

Samma som nr 2, kontrolleras av en spak nära orchen vid slutet av hallen.

4. Mäss

5. Uppställningsplats

6. Kök

7. Grashukhs rum

Han är kapten för Dol Guldurs garnison.

8. Orchernas förläggning

Fem per rum; 40 allt som allt.

9. Latrin

10. Lönndörr

Den leder till de inre skattkamrarna och skyddas av flera säkerhetsanordningar. Endast Khamûl, Gorovod, Froedhir, Saurons Spåkrör och Grashukh har nycklar (Sauron behöver ingen) till detta inre valv.

Observera, att denna dörr, dörr 15 och dörr 17 är likadana. Dörren själv är ett 1,5 meter tjockt stenblock, som hänger mot en motvikt; utsidan har huggits så den liknar staplade stenar, precis som resten av väggen.

En av stenarna till vänster om dörren kan svängas runt en axel, om man pressar ner den övre kanten, varvid den avslöjar en metallplatta med ett nyckelhål. Nycklar innehas av de ovannämnda, och är tillverkade av en nästan oförstörbar silverlegering.

För att öppna dörren måste man vrida rätt nyckel medurs ett halvt varv. Efter det måste man vrida den moturs ett och ett halvt varv och sedan ta ut den. Så fort nyckeln har tagits ut, glider dörren upp i valvet.

Tre meter längre bort finns ytterligare en metallplatta, identisk med den första. När man använder nyckeln precis som förr kommer dörren och den hemliga panelen att stängas. Men nyckeln får inte tas ut. Om man gör det börjar en klocka att ringa i rum 7 och en fälla osäkras, en 3x3 meter stor sektion av golvet i rummet bakom de tre dörrarna (oberoende av vilken dörr som öppnades). En vikt på 25 kg eller mer på dessa sektioner öppnar en fallucka som leder till rum 20 på plan 3. Alla fällorna har förbindelse med denna rutschbana. Golvet sluter sig sedan, och fällan osäkras igen.

Den desarmeras automatiskt, när en nyckel används för att öppna valvporten utifrån. När nyckeln är i låset, kan dörren öppnas igen, om man trycker nyckeln rakt in med hela dess längd. Nyckeln sitter fast ett tag, vrider sig själv ett varv, hoppar sedan ur och dörren öppnas.

11. Bevakningsrum

Detta rum, som man kommer till genom en hemlig dörr på baksidan av plattformen, har kikhål genom vilka orchvakternas aktivitet kan bevakas. Rummet har förbindelse under golvet med skrubbarna vid nr 13.

12. Orchförläggning

Dessa rum härbärgerar de mer erfarna vakterna, som bara är fyra per rum (sammanlagt 40 st).

13. Lönndörr

Bakom dörren finns en liten skrubb, i vilken det står en stege till ett nätsystem av tunnlar mellan plan 1 och 2. Endast Sauron, Khamûl och Grashuk känner dessa hemliga gångar vilka bland annat förbinder rum nr 13 och rum nr 11.

14. Inre valv

De tre första nischerna är fyllda med enorma skatter: guld, silver, juveler, magiska föremål och vapen enligt vad SL finner lämpligt.

15. Lönnörr

Fungerar som nr 10 ovan.

16. Skattnisch

I denna nisch finns, till synes, den största skatten av dem alla. Detta är dock en illusion.

150 cm in i den finns en fallgrop. Själva skatten börjar först tre meter in. Så alla som går mer än 1,5 meter faller huvudstupa genom golvet. Då viker sig också golvet bakom fällan ända bort till rum 14 plötsligt och dumpar ner alla som står där. Gropen är 18 meter djup, med pålar på botten. Alla träffas av 1T10 spjutattacker.

Efter att ha aktiverats återställer sig fällan igen och stänger inne eventuella överlevande.

17. Lönndörr

Se nr 10 ovan.

18. Allmänt vapenförråd

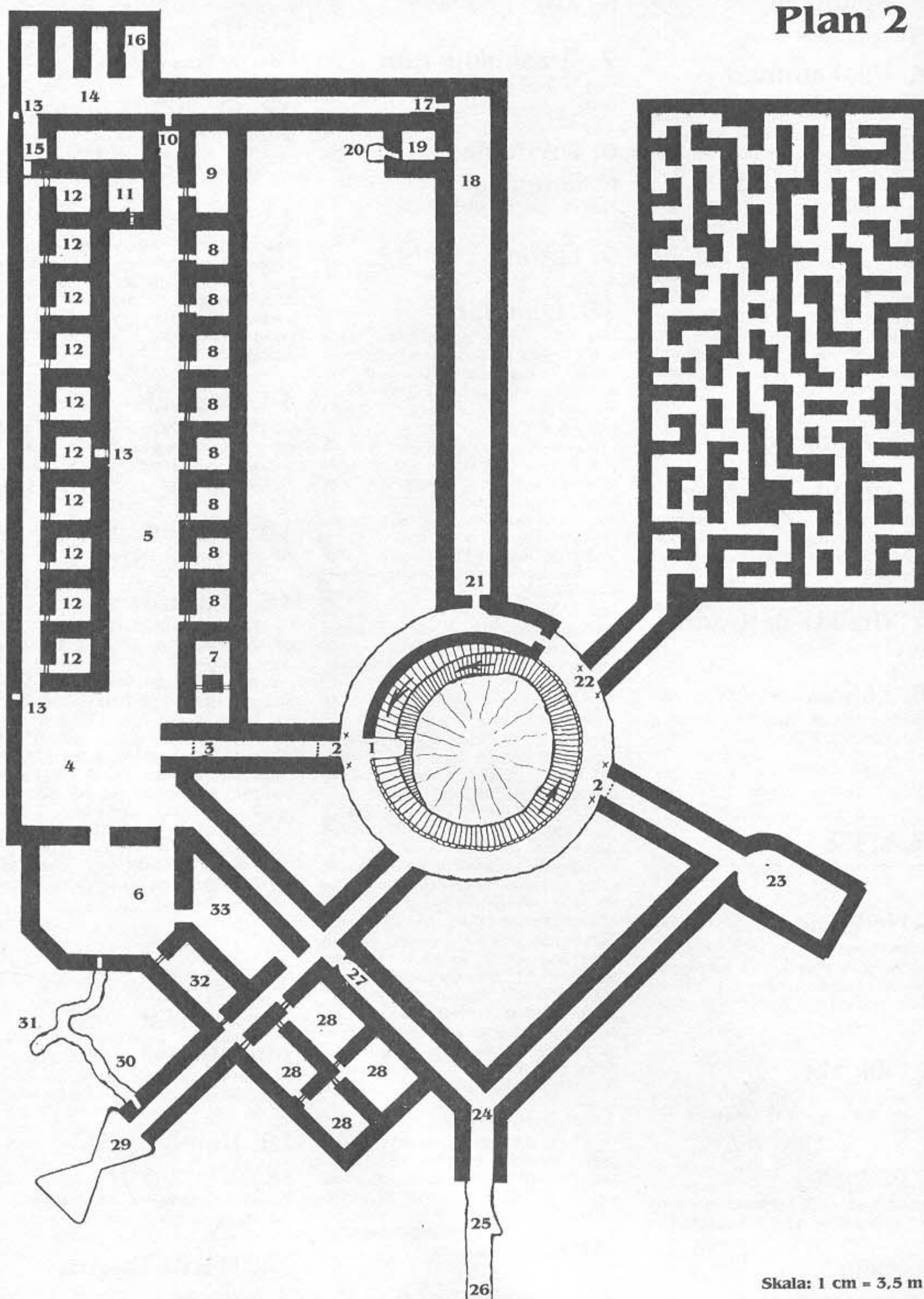
Innehåller också diverse struntsaker erövrade under de senaste seklerna.

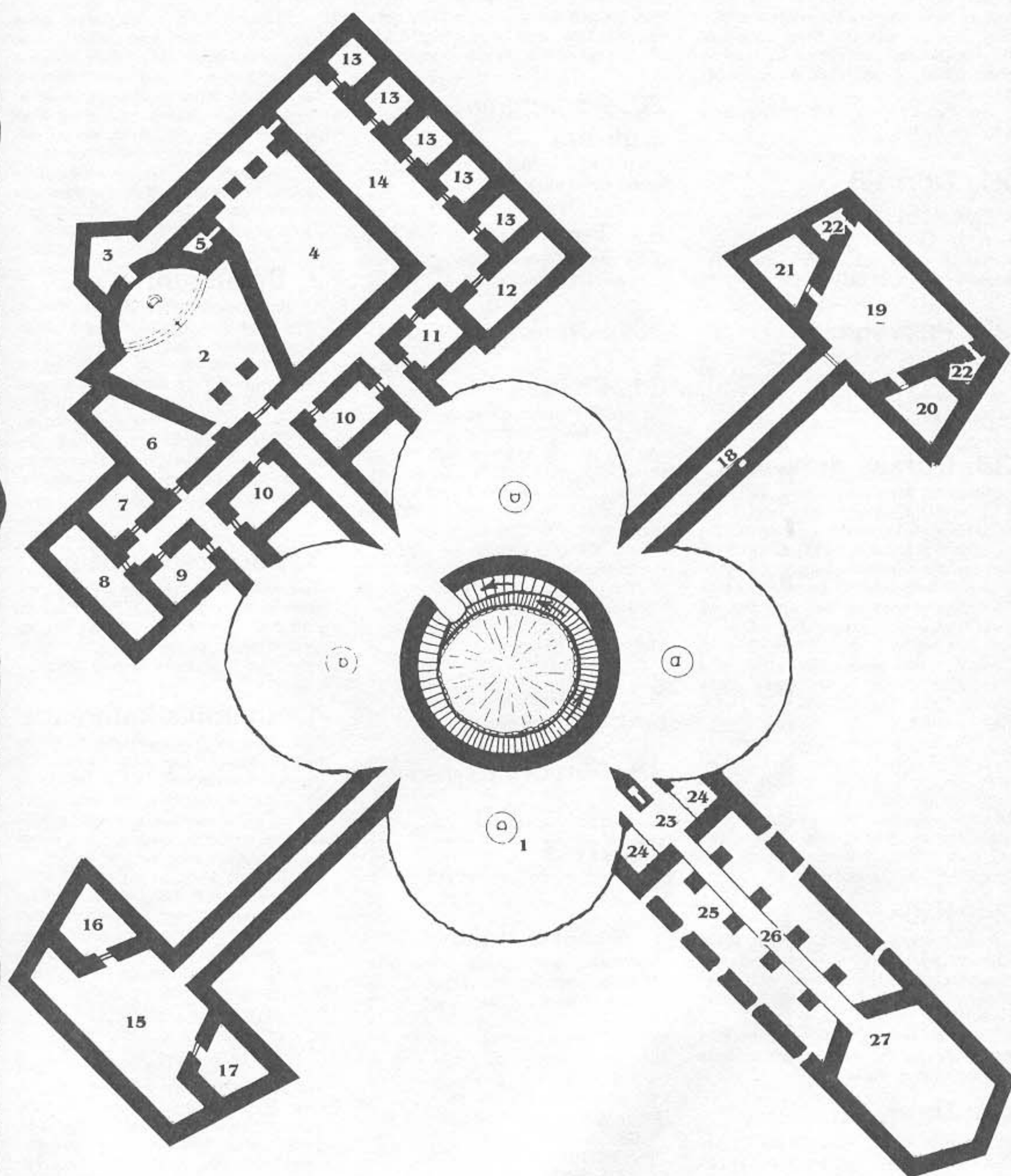
19. Hemlig skattkammare

Innehåller citadellets mäktigaste och dyrbaraste skatter.

20. Mörka Magins Kammare

Ett litet rum gömt bakom en skickligt dold dörr, med väggarna gjorda av na-


Plan 2
1
2
2
3
4
5
6
7
8
8
8
8
8
8
8
8
8
9
10
11
12
12
12
12
12
12
12
12
12
12
13
13
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
28
28
28
29
30
31
32
33
Skala: 1 cm = 3,5 m


Plan 3
13
13
13
13
13
14
4
5
3
2
12
11
10
6
10
7
8
9
1
21
22
19
22
20
18
24
23
24
25
26
27
16
15
17
Skala: 1 cm = 3,5 m

turlig urugon, en svart, slaggliknande bergart som är genomsyrad med kraft från mörk magi.

Om en ond magiker uppehåller sig i detta rum under några minuter återvinner han samtliga förlorade kraftpoäng. Men se upp! Gör man detta mer än tre gånger per vecka förvandlas man till en själlös idiot p.g.a. överbelastning.

Kraften är knuten till rummet, och kan inte flyttas.

21. Dörr till vapenförrådet.

Den är av solitt järn och är låst. Grashuk och de fyra uruk-hai-kaptenerna har nycklar.

22. Passage

Leder till en förvirrande labyrint av rum och korridorer, vars ändamål är att förvilla och snärja eventuella inkräktare.

23. Durans gravvalv.

I mitten av detta rum står en sarkofag (3,5 meter lång och en meter hög) med lock av kompakt, ogenomskinlig is, som inte smälter. Det finns skrift på väggen mitt emot ingången. Alla som kommer in måste slå under sin halva PSY eller tvingas att läsa upp den, en besvärjelse som kallar fram Duran. Det behövs bara en, men om läsaren (läsarna) slås medvetslös(a) av sina kamrater innan besvärjelsen lästs färdigt, vilket tar tretti sekunder, händer ingenting.

När upplivningsbesvärjelsen är uppläst, exploderar isblocket. Duran står där, redo att angripa dem som stört honom. Han kommer att slåss, tills antingen han eller alla hans motståndare dör. När endera inträffar, faller han tillbaka i kistan, varefter isblocket börjar återbildas.

24. Fälla

Ett sex meter långt stenblock är gillrat att falla när 25 kg eller mer belastar området på tre meter under mitten av blocket. Alla i det området dödas omedelbart.

Blocket spärrar helt av gången och väger 20 ton. Det enda sättet att lyfta blocket igen är vid nr 25.

25. Vaktpost

En orch är stationerad här för att bevaka passagen. Här finns också en spak, som, när man drar i den, kopplar ihop blocket vid nr 24 med en motvikt och lyfter upp det.

26. Passage

Den här tunneln leder till en hemlig ingång till Dol Guldur i sidan av Nan Lanc.

27. Vaktpost

Här är två orcher stationerade. De kan använda väggarna som fullt skydd, när de skjuter mot eventuella inkräktare. På den norra väggen finns också en spak. Drar man i den stängs dubbla skjutdörrar av stål mellan väggarna.

28. Förläggning för uruk-hai

Tio per rum, inklusive en av de fyra kaptenerna i varje.

29. Tortyrrum

Detta rum är fyllt med ohyggliga redskap av alla sorter.

30. Lönnång

31. Fälla

De sista tre metrarna av det smutsiga golvet döljer fällans aktiveringsmekanismen som är extremt svår att upptäcka. Tjogtals rakbladsvassa spjut skjuts ut från väggarna längs resten av korridor 30, men inga i det lilla utsprånget. Däremot utgör spjuten en ogenomtränglig barriär för varelser i människostorlek, och enda sättet att få dem ur vägen är att öppna en av de hemliga dörrarna igen.

Alla, som befinner sig i gång 30 träffas av 1T10 spjutattacker.

32. Slavrum

Bebott av tio nordmän.

33. Förvaringsrum

PLAN 3

1. Resans Hallar

Fyra halvcirkelformade hallar med välvda tak, var och en med en tron på ett runt podium i mitten. De fyra tronerna är vända ut från centrum av hallen. I dessa kammare kan Khamûl eller hans underbefälhavare sitta på en tron och välja ut ett väderstreck och göra en illusiorisk resa ut över landet: golvet, väggarna och det välvda taket försvinner och ersätts med klara visioner av fälten under, horisonten åt alla håll och himlen ovan.

Dock finns det flera begränsningar. Bilden kan inte "flyga" lägre än 300 meter ovan marken, men den kan fås att stiga upp till en höjd av 15 km. Mörkrets tjänare kan endast använda systemet nattetid, då de inte löper risken att förblindas av dagsljuset. Användaren kan inte se in i instängda ytor som byggnader, grottor eller under täta lövverk i skogar. Detta gäller inte onda skogar, som de södra delarna av Mörkmården, där man ser genom löven.

Slutligen kan användaren bara "resa" till områden, som domineras av Skuggan (beroende på tidsperioden kan detta vara så långt norrut som till Angmar, söderut till Mordor, mycket långt åt öster, men inte så långt västerut, speciellt inte Lórien eller Gondor). Använder man hallarna mer än några minuter per dag under en lång period, har detta en föråldrande effekt på användaren. Detta påverkar naturligtvis inte den "odödlige" Khamûl.

2. Befälsrum

Här ger Khamûl order till sina tjänare. Här står en stor tron av rödådrad svart marmor på en plattform. På det vänstra armstödet sitter tre juveler i rad. Genom att vidröra den främre juvelen alarmerar Khamûl vakterna i rum 9, 10 och11. När man vidrör den mittersta, ringer en klocka i biblioteket, som kallar på skrivarna. Med den tredje juvelen öppnas den hemliga dörren, varefter tronen vrids mot den.

3. Förberedelserum

Den nordvästra väggen av den angränsande korridoren glöder med ett skiftande gulrött sken. Detta ger intrycket av en genomskinlig, het glasvägg med en flammande mur bakom.

4. Khamûls kammare

Den viktigaste belysningen till detta rum kommer från den flammande väggen i korridoren. Den är inredd på ett sätt som bäst beskrivs som "mörk prakt" med vinröda sammetsdraperier, mattor och gobelänger och svartmålade möbler med guldkanter.

Khamûls säng är en enorm himmelssängmed förhängen, som oftast är uppdragna. I normala fall vilar nazgûlen här under de första timmarna efter solupgången varje dag (även ringvålnader behöver vila för att återfå sin magiska kraft).

5. Valv

Bakom en dold dörr finns en liten kammare där Khamûl förvarar diverse föremål, bland dem en samling pergament med ond magi enligt SLs gottfinnande. Om någon försöker använda rullarna, är det 10% risk var gång att han förslavas av Khamûls onda vilja.

6. Bibliotek

Här finns böcker och pergament som behandlar Dol Guldurs historia, Saurons välde och segrar, etc. Här finns

också skrivbord och material för Khamûls skrivare, som de använder, när de dokumenterar dessa historier och skriver meddelanden som skall sändas till olika tjänare och anhängare.

7. Skrivkammare

Två noldoralver, bror och syster, är Khamûls skrivare. De är inte onda, men hålls i ett ständigt skräcktillstånd av sin herre. Khamûl är road av dem och de har det någorlunda bekvämt och säkert. De har tvingats lära sig Svarta Språket, och skriver ner allt på det språket.

Broderns namn är Feawe *(S. "Ovillig Ande")* och systerns är Wenirin *(S. "Sorgsna Jungfrun")*. Namnen har de fått av Saurons Språkrör, som haft mest att göra med dem. Så stor är deras skräck för Khamûl att de bara tål hans närvaro under korta perioder. Saurons Språkrör, som rövade bort dem när de var barn strax före kriget mellan alverna och Sauron i Eriador under Andra Åldern, är bara avskydd av dem.

Alverna har bojor runt anklarna med en kedja mellan, så kort att, även om de kan förflytta sig, normal gång är omöjlig och att springa otänkbart.

8. Språkrörets kammare

Här bor Saurons Språkrör. Ett flott rum i högnumenoritisk, storslagen stil.

9. Orchvaktrum

Ständigt fyra i tjänst.

10. Vaktrum

I varje rum är ständigt tre Uruk-hai i tjänst.

11. Vaktrum

Se nr 9

12. Gorovods Rum

Ett stelt möblerat rum med väggfast inredning av järn och bara väggar.

13. Prästernas rum

Här håller Khamûls fem överstepräster till. Rummen är stelt och minimalt möblerade.

14. Bibliotek

Detta är ett läs- och studierum för alla som använder besvärjelser i Dol Guldur. Mot väggarna står bokhyllor fyllda med texter om svartkonst.

15. Altare

Detta är Khamûls offeraltare helgat åt Morgoth, på vilket han utför hemska riter i Svarte Fiendens och Saurons namn.

16. Skrudkammare

Här tar Khamûls överstepräster på sig skrudarna i sina förberedelser för religiösa riter.

17. Dödscell

En cell för fångar vars offerdöd är omedelbart förestående, eller för dem som Khamûl önskar ska bevittna andras död.

Dörren till detta rum är en enda skiva av klar laen. Laendörren glider upp och stängs längs ett stålspår som leder runt dörrens omkrets, och kontrolleras med en nyckel som sticks in i en liten panel i väggen alldeles utanför dörren. Khamûl, Språkröret och Gorovod har nycklar. Om man sticker in och vrider nyckeln medurs, aktiverar man en invecklad mekanism som får dörren att mjukt glida åt ena hållet. Vrider man nyckeln moturs stängs dörren, varefter stålbultar skjuts över spåret in i väggen och låser dörren fullständigt.

Väggarna är ljudtäta åt ena hållet; så de fångslade får en fullständig insyn i det grymma skeendet och kan höra offrets skrik.

18. Ingång

Bakom en dold dörr finns en skrubb med en väggfast järnstege på den bortre väggen. Liksom de hemliga gångarna på plan 2 leder den upp till en korridor, som via en stege tillbaks ned, har förbindelse med ett litet hemligt rum vid nr 23.

19. Tortyrrum

Detta är ett raffinerat förhörsrum, som Khamûl och hans befälhavare använder.

20. Cell

Tar emot dem som råkade ut för fällorna på plan 2 (se nr 10). I mitten av rummet står en trave lump, som dämpar de nya fångarnas fall; man vill inte att de ska dö av en olyckshändelse.

Dörren till denna cell är ett enkelt stålgaller som svänger upp när det låses upp. Khamûl, Gorovod, Språkröret, Grashuk och de fyra uruk-hai-kaptenerna har nycklar till denna cell och cell nr 21.

21. Cell

Här förvaras de fångar som står på tur att förhöras av Khamûl och hans assistenter.

22. Förrådsrum

23. Ingång

Här finns också en lönndörr till nr 18.

24. Vaktplattform

På varje plattform står en uruk-hai. Varje plattform är utrustad med en kontrollspak till de massiva järndörrarna framför processionskorridoren. Dessa dörrar är sex meter höga och tre meter breda, och glider på stålspår. Kanterna, där de möts, är skurna i ett tandat mönster så de kopplas samman, när de stängs.

25. Lavaströmmar

Golvet i detta rum är 1,5 meter lägre resten av planet och är helt täckt av ett lavaflöde från vulkanens djup. Den heta vätskan kommer genom öppningar i väggarna på båda sidorna. Om någon faller ned i lavan dör han omedelbart.

26. Bro

Uppburen av pelarpar av obsidian, leder denna bro över hela processionskorridoren. Den har inga räcken eller murar.

27. Khamûls ceremonirum

Dörrarna är likadana som dörrarn till korridoren till detta rum. Skillnaden är att dessa är magiskt låsta; de öppnas på Khamûls kommando, och skjuts långsamt in i fickor i väggarna.

Bakom dem ligger ett dunkelt rum, med ett stort bord av obsidian, jämnt på översidan men med tandade kanter och med knotiga ben av järn. Den enda stolen i detta rum står bakom skrivbordet. Rummet belyses av facklor som tänds när man stiger in i det. Väggarna är av sten, odekorerade med ett undantag, de två bortersta väggarna täcks av en helt svart gobeläng.

PLAN 4

1. Trappa
Fortsätter neråt i en spiral, som leder till en plattform som går runt schaktet. Vid ingången till varje korridor står en orch stationerad.

2. Foajé
En trappa leder till detta triangulära rum.

3. Inre foajé
Detta rum är mycket likt rum nr 2. Bortom detta rum är en 100 meter lång korridor, som leder till Saurons utsiktsrum.

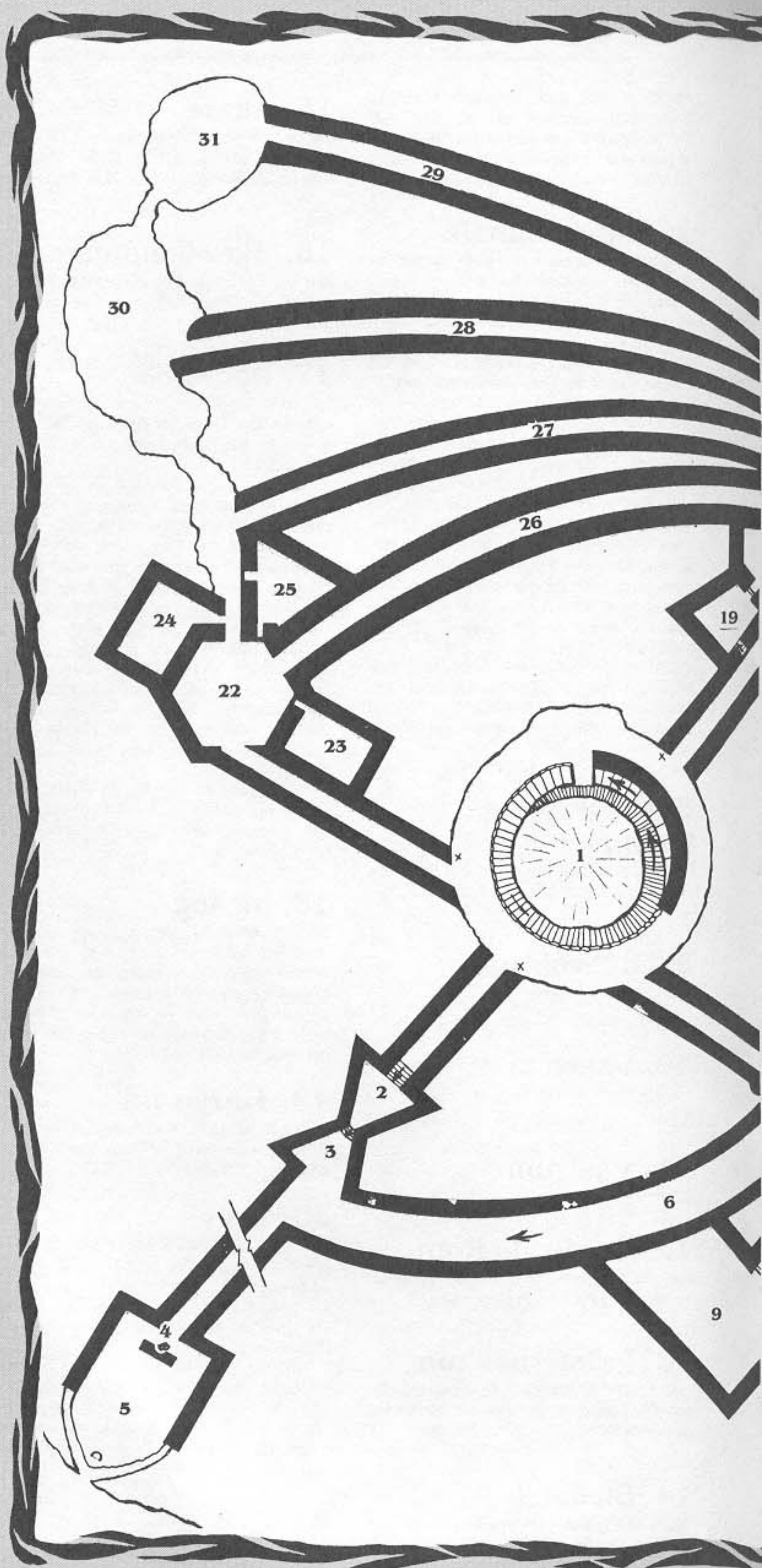
4. Staty
Alldeles innanför ingången till utsiktsrummet står en sex meter bred stenvägg med en nisch i. I nischen står en staty av en krigare med full plåtrustning i naturlig storlek. Denna magiska staty kommer att dräpa alla som försöker komma in i rummet utan Saurons tillåtelse.

5. Saurons utsiktsrum

6. Processions-korridor
Denna mystiska, nästan hypnotiserande korridor, som börjar vid rum 16, sluttar något ner mot gången till utsiktsrummet. På båda väggarna, med graciös tengwarskrift, står hela versen om Den Enda Ringen:

Tre ringar för älvkungars makt högt i det blå,
Sju för dvärgarnas furstar i salar av sten,
Nio för de dödliga som köttets väg skall gå,
En för Mörkrets Herre i ondskans dunkla sken,
I Mordorslandets hisnande gruva
En ring att sämja dem,
En ring att främja dem,
En ring att djupt i Mörkrets vida riken tämja dem,
I Mordors land, där skuggorna ruva.

Versen på den högra väggen är spegelvänd (för att återkasta ringarnas förvridna avsikter, sägs det). De djupt graverade runorna glöder, när man passerar dem, och en djup, dånande röst citerar versen på Svarta Språket. den som försöker gå genom korridoren nerifrån och upp, får höra versen





baklänges. Ljudstyrkan ökar, ju längre man kommer.

Observera, att rum 7 och 8 är dolda av permanenta illusioner, som från korridoren liknar vanliga väggar, men man kan med lätthet se genom dem från sidorummen. De illusioriska väggarna är dock ljudisolerade.

7. Vaktpost

Detta rum är alltid bemannat av fyra orchvakter. Observera att eroende på de illusoriska skärmarnas speciella natur, kan vakterna i varje rum se rakt igenom, som om ingen vägg fanns där. Celedhring och hans alkemistkolleger tar sig till sina arbetsrum via dessa rum.

När man bara korsar korridoren börjar inga runor glöda eller röster dåna.

8. Vaktpost

Se nr 7.

9. Celedhrings huvudsmedja

Utrustad med städ, nedkylningskärl och tre masugnar, upphettade av lava. Här finns flera ventilationsschakt, ursprungligen naturligt bildade, och som fortsätter högt upp i bergets sida. Dessa används nu till att leda bort varmluft. På väggarna hänger diverse smidesverktyg, och i hörnen står material staplat.

10. Förvaringsrum

Ståldörren till detta rum är låst (mycket svår att dyrka upp) och endast Celedhring har nyckel. Detta rum innehåller de mer värdefulla materialen, såsom laen, mithril och guld.

11. Login

Här bor Celedhrings tre assistenter.

12. Login

I dessa rum bor tre smeder, alla mycket kunniga i sina hantverk.

13. Froedhirs rum

Här bor Celedhrings personliga assistent.

14. Foajé

Vid spetsen av detta rum leder en stendörr till huvuddelen av dvärggruvorna i Dol Guldur. Normalt står en orchvakt vid denna dörr, fastän den aldrig öppnas. Nyckeln till denna ståtliga port har Celedhring. Låset är mycket svårt att dyrka upp.

15. Foajé

Längst bort i detta rum finns en dörr av ett stycke röd obsidian, som spärrar ingången till gruvan. Det går rykten bland garnisonen som säger att Sauron låter kasta vissa fångar och/eller besvärliga orcher i denna gruvgång och låter dem dö av svält. Andra säger att elddemoner dväljs där. Ytterligare rykten berättar om dyrbara juveltillgångar som fortfarande finns där, ännu outnyttjade av den Mörka Härskaren. Naturligtvis är inget av dessa rykten bevisat.

Dörren är låst och extremt svår att dyrka upp. Celedhring och Språkröret har nycklar. Dessutom står alltid en orch på vakt utanför dörren.

16. Omvägarnas Hall

Fem orcher spärrar öppningarna till korridorerna för alla utom Dol Guldurs ledarskikt.

En dörr förhindrar tillträde till korridoren som leder till det centrala schaktet (nr 1). Den är av järn, och fungerar med en motvikt, som sköts med en spak i nischen, där en vakt står alldeles mitt emot dörren. Det finns också en hemlig kontroll; en sten i hallen tre meter från dörren mot centrum. Dörren öppnas, om man trycker in den.

17. Kommunikationsrum

Bakom en hemlig dörr och en kort trappa neråt, fullföljer Froedhir sin andra uppgift i Dol Guldur, förbindelselänk med "Den Långa Nattens Kult" och sin bror Broehir (dessa beskrivs i modulen *Norra Mörkmården*).

Genom att använda ett klot på ett litet bord i mitten av rummet, kan Froedhir se och tala med sin bror och ge honom instruktioner från Khamûl. Vem som helst som bär skruden, som finns i kammare 18, kan använda klotet, men den enda person, som går att kontakta genom det, är Broehir, och eftersom han är mycket listig, finns en stor risk att han försöker kontrollera den andra genom sin magi.

18. Kammare

Här inne finns skrudarna som tillåter Froedhir eller någon annan att använda klotet.

19. Förrum

Detta rum och rum 20 utgör slavinnan Wenwalmes (*S. "Plågad Flicka")* bostad. Hon är en sindarmö, köpt av

Froedhir, och lever i ständig skräck för sin herre.

Rummen är elegant möblerade, särskilt sovrummet. Sviten skyddas av en dold dörr och en ståldörr i slutet av den korta trappan. Froedhir har den enda nyckeln och låset är extremt svårt att dyrka upp. Förutom honom känner bara Språkröret, Khamûl och Sauron till hennes existens.

20. Sovrum

21. Lönnum

I denna enkla, cylinderformade kammare finns ett enda föremål: en 1,8 meter lång stav av knotigt trä och med en gul ädelsten i toppen. Staven, som kallas Angrin *(S. "Järnminne")* svävar i kammarens mitt, när den inte används. Det är Celedhrings smideshjälp, och ett mycket mäktig ting. Hans vanliga procedur är att, efter att ha lämnat sitt rum (nr 24) fortsätta genom korridor 27, och sedan, när han börjar gå längs nr 26, ta staven från dess plats. Om någon annan än Celedhring försöker röra staven, blir den glödhet. Angrin är intelligent och kan tala många språk.

22. Alkemirum

Här arbetar Celedhring i sin magiska smedja med hjälp av Angrins krafter och många förtrollade verktyg som han har tillverkat.

23. Bibliotek

Detta rum, gömt bakom en dold dörr, innehåller pergament som beskriver olika föremål som Celedhring har skapat. Här gör Celedhring ritningar för nya föremål, och han och hans assistenter studerar alkemi.

24. Celedhrings rum

Bekvämt möblerat, och utrustat med unika, men inte särskilt mäktiga ting.

25. Magibibliotek

I detta rum, gömt bakom dolda dörrar, finns böcker med samtliga besvärjelser. Celedhring och hans medhjälpare använder dessa böcker i sitt arbete (se 28 och 29).

Bakom varje hemlig dörr till detta rum är ytterligare en dörr av laen, genomskinlig men svagt blåfärgad. I mitten finns en rund metallplatta med ett nyckelhål. Runt nyckelhålet i ett ungefärligt cirkelmönster är fem fördjupningar, som passar för fingertopparna på en människolik hand.

Nyckeln (Celedhring och Froedhir har varsin) förs in och vrids ett varv medurs och dras sedan ur. Efter detta förs högra handens fingrar in i fördjupningarna, och skivan vrids 90 grader moturs. Då kommer dörren att mjukt glida upp i taket. Den stannar där, tills en metallplatta vid midjehöjd på vänstra väggen alldeles bredvid dörren, vidrörs av en varm hand. De som inte har en nyckel kommer att märka att låset är vansinnigt svårt att dyrka upp.

26, 27, 28, 29. Passager

Dessa spöklika korridorer är mycket obehagliga att vandra längs med.

30, 31. Provrum

I dessa grovhuggna rum testas många besvärjelser och föremål. Väggarna är svärtade och gropiga. Utspridda i rummen är flera flyttbara skärmar av laen. Somliga är förstärkta med den extremt sällsynta legeringen cregora som stoppar alla magiska krafter. Dessa används som sköldar när extra kraftiga besvärjelser testas.

PLAN 5

1. Tillfartsramp

Fortsätter genom och förbi plan 5.

2. Dubbeldörrar

Av sten, men de svänger ändå lätt in på sina gångjärn. De är olåsta. Bakom dem leder en trappa ned till nr 3.

3. Broarnas hall

Golvet i detta rum är egentligen en liten underjordisk sjö, som får vatten genom ett vattenfall och en bäck. Själv bäcken är egentligen en förgiftad, konstgjord kanal, en ond skapelse av Sauron. Vattnet är kallt och uppfriskande, men bär ett lömskt gift som stjäl minnen.

Broarna som korsar grottan, är 20 cm tjocka och går 30 cm över vattenytan, uppburna av stenpelare (på kartan utmärkta som svarta rutor) som reser sig ur vattnet upp mot det grova taket. Om man skulle stå på den runda plattformen, skulle man få i sig en skadlig dos från dimmorna, som kommer från vattenfallet, och bli fullt påverkad. Hit kommer Sauron och Khamûl för att meditera; de är naturligtvis immuna mot giftet.

4. Trappor

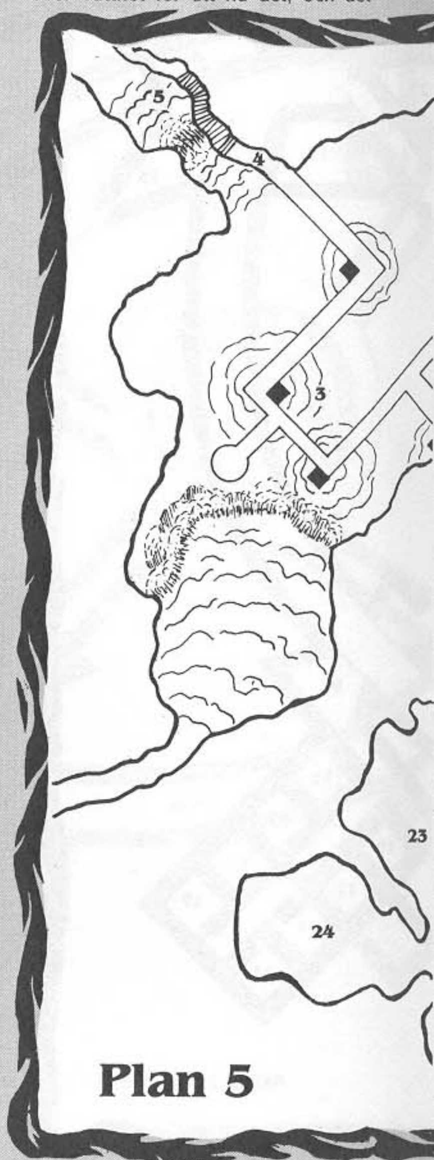
Dessa trappor, som går i en krokig väg längs det nedre vattenfallet, är början på Saurons hemliga stig till Mordor. Denna tunnel går under Rhovanions södra slätter och genom de Bruna landen. Där går den ut från en liten kulle via en dold dörr alldeles utanför Skuggornas Land.

5. Utflöde

Den underjordiska strömmen har faktiskt skapat större delen av Saurons hemliga tunnel. Den mynnar slutligen i Anduin långt i sydväst. Den väldiga Anduin är lyckligtvis stor nog att späda ut giftet så att det förlorar sin effekt.

6. Hemligt fack

I denna naturliga stenpelare finns ett litet fack. Man måste sträcka sig ut över vattnet för att nå det, och det



ligger halvvägs runt kolumnen från bron, därför är det extra svårt att se och nå det. I facket ligger en liten läderpung med en ring och tio guldstycken.

Ringen är av silver med en blågrön sten och har den magiska egenskapen som tillåter bäraren att gå på vatten.

Pungen och guldstyckena är också magiska. Mynten återvänder till pungen när man drar åt dess rem hårt. Detta kan göras en gång per dag. Dessutom kommer allt som placeras i pungen, förutom mynten och ringen, att försvinna spårlöst.

7. Hemlig gång

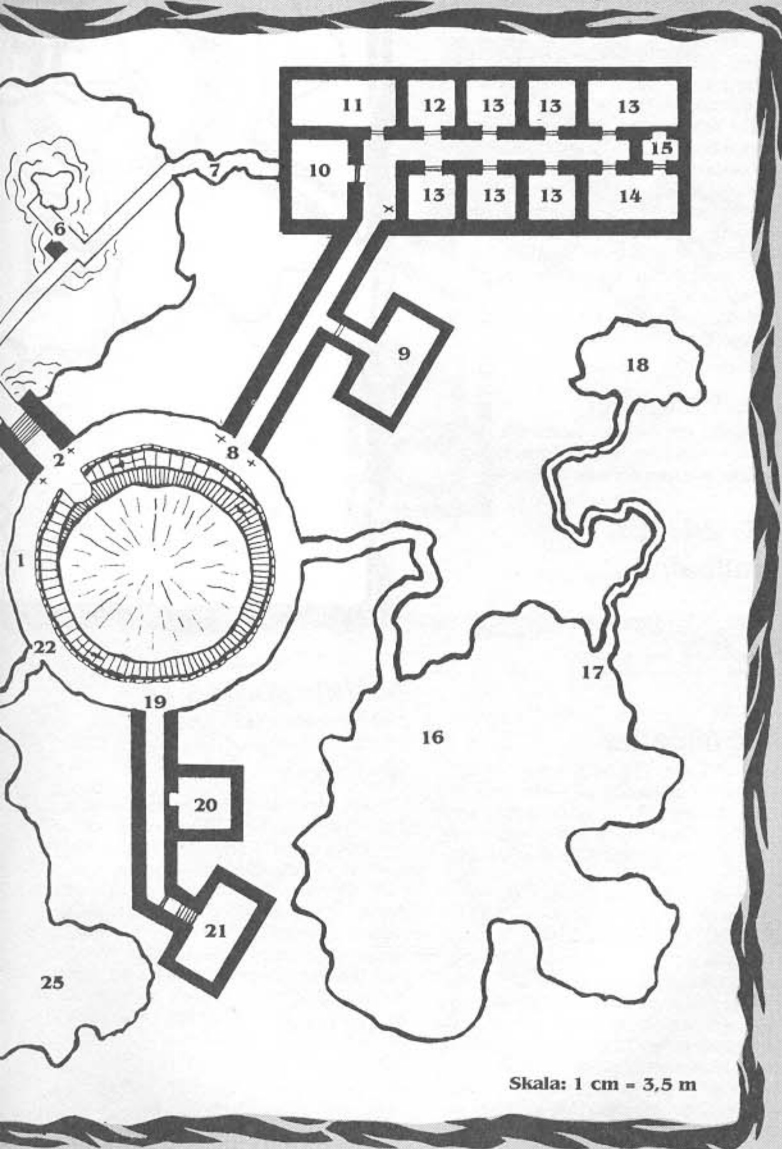
Bakom en lönndörr av järn (ej dold på denna sida), leder en smal gång upp till en hemlig dörr till rum 10. Där finns även ett litet kikhål, genom vilket man kan se hela rummet.

8. Fällgaller

Normalt uppfällt. Det kan kontrolleras av två spakar; en alldeles bredvid själva fällgallret, den andra runt hörnet i bortersta ändan av hallen. Den inre spaken styr den yttre.

9. Vardagsrum

Bakom en smäcker, järnförstärkt trädörr finns en elegant kammare.



Allmän notering för gästrummen

Alla "gästrum" har 5 cm tjocka ekdörrar förstärkta med järn och försedda med starka lås. Detta framgår inte direkt, men de hanteras genom haken på utsidan. Låsmekanismen är inte tillgänglig från rummens insida. Sålunda kan Saurons gäster hållas i "säkerhet".

10. Gästrum

Detta är det största och mest påkostade rummet. Lägg märke till den hemliga gången.

11. Matsal

Också detta rum är mycket påkostat. Här finns plats för tio personer.

12. Kök

Även tjänarnas bostad.

13. Gästrum

14. Förråd

Fyllt med gamla möbler, uniformer, hållbar föda m.m. Observera den hemliga dörren till 15.

15 Hemligt rum

Närhelst det finns gäster, är detta rum bemannat. Det har ett kikhål, varifrån man kan se hela korridoren och alla som kommer till eller lämnar gästrummen. Här finns också ett kikhål och en hemlig dörr till rum 13.

16. Enna San Sarabs kammare

Detta beskrivs i början av avsnitt 7.5.

17. Dörr

Denna lilla rödmålade trädörr (1 x 1 m), utrustad med ett gyllene handtag och två nyckelhål (ett på var sida om handtaget) är placerad 90 cm ovanför golvet. Träslaget är det dyrbara Dyr-träet, och är praktiskt taget oförstörbart efter rätt behandling.

Ovanför handtaget finns en guldplatta med en inskription på ett urgammalt språk, utan tvekan den dialekt som dvärgarna här talade. Detta är unikt, då dvärgar är kända för att aldrig skriva på sitt eget språk. För att tyda denna skrift skulle det krävas insatser från en språkexpert eller en villig dvärg.

Hur som helst så betyder inskriptionen "Glimmande skatter finns här bakom, men den som griper efter dem vinner bara juveler, för skarpa att

bära. Den vänstra är rätt". Denna vers kan tolkas: "Handtaget är en fälla; och vrider man på det, aktiveras den; använd det vänstra nyckelhålet."

Om handtaget vrids, skjuts 20 långa nålar av laen ut från dolda springor över hela dörren och gör den stackare som håller i handtaget till en nåldyna. Han träffas av 20 spjutattacker. Det finns ersättningsnålar, så fällan kan användas upp till sju gånger.

Det högra nyckelhålet aktiverar samma fälla om någon försöker dyrka upp det eller om rätt nyckel sticks in. Det finns två exemplar av nyckeln, båda av en hård guldlegering. Sauron har en själv, och Khamûl den andra.

Det finns ett annat sätt att öppna dörren. Man rör helt enkelt lätt vid handtaget och koncentrerar sig djupt på källan till världens alla rikedomar, den rika underjorden. Då slår dörren upp av sig själv.

18. Inre skattkammaren

Härifrån kan man ta sig till dvärgarnas juvelgruvor.

19. Lönndörr

Formad att likna den grovhuggna väggen i det centrala trapphuset. Om man trycker kraftigt på den, öppnas den lätt inåt och sluter sig sedan långsamt. På insidan finns ett handtag, med vilket man kan öppna dörren. Där finns också en tung järnbom som kan läggas över dörren och passas in i två hakar, varigenom ingången blockeras helt.

20. Örtlager

Tillträde till detta rum får man via en dold dörr. För att öppna den, måste man först trycka på den, och en 1,2 meter bred och 2,5 meter hög väggsektion glider 1 m rakt in och blottar en dörr av slät sten på vänster sida. På dörrens vänstra sida finns en 15x15 cm metallplatta med ett nyckelhål. Låset är vansinnigt svårt att dyrka upp. Celedhring har nyckeln hit. När dörren öppnas glider den in ytterligare 3 dm, och sedan går den upp till taket på stålspår.

Där finns också en fälla: Hela metallplattan måste pressas 7 cm inåt, varvid den sammakopplas med dörrens låsmekanism. Om man försöker öppna låset utan att ha pressat in plattan, aktiverar man fällan. Fällan sprutar ut en kraftig eldkvast mot den som manipulerar låset. Kvasten är tillräckligt stark för att antända en levande varelse. Fällan kan aktiveras hur många gånger som helst.

I lagret finns massor av burkar, medicinflaskor, små träflaskor och läderpåsar, fyllda med nästan alla kända örter och gifter. Av de vanligaste örterna finns mellan 10 och 20 doser av varje och 1-4 doser av de sällsyntare. Det finns minst tre doser av varje känt gift. Alla behållare är märkta på Svarta språket. Där finns tre bälten utrustade med eleganta pungar och små starka flaskor. I rummet finns även några flaskor med olika kemikalier, oanvändbara för okunniga inkräktare, men viktiga för Celedhrings alkemiska forskning. Här finns också en mycket exakt våg och vikter.

21. Laboratorium

En förstärkt ståldörr som går i djupa stålskenor spärrar vägen, och kan bara öppnas genom att man uttalar ordet "edraak". Då glider dörren mjukt upp i taket och stängs automatiskt tio sekunder senare. Det enda sättet att öppna dörren innifrån (dörren är helt ljudtät) är att säga "aardek" (inte riktigt edraak baklänges).

En kort trappa ner ligger Celedhrings välutrustade laboratorium. Intressantast är nog 20 flaskor med olika helande droger, och en stor bok med instruktioner om hur man blandar till dessa droger. Boken är skriven på en kombination av Svarta Språket och en kod, uppfunnen av Celedhring, och det skulle troligen behövas en person med mycket goda kunskaper i Svarta Språket för att tyda den.

22. Fällgaller

Normalt uppfällda. Kontrollspaken finns i nischen i den grovhuggna korridoren cirka 6 meter längre in.

23, 24, 25. Trollhålor

PLAN 6

1. Fällgaller

Av solitt järn. De är normalt nedfällda. Gallren kontrolleras av en spak, tre meter till vänster om varje galler, som låser sig när de fälls ned. Orcher står alltid på vakt på var sida om öppningen.

2. Fängelsehålor

Här hålls de vanliga fångarna. På väggarna hänger bojor i kedjor för de besvärligare individerna. Dörren är av järn, 2,5 cm tjock, med ett litet, gallerförsett fönster. Den tjänstgörande orchkaptenen bär på nyckeln till dessa och alla andra celler. Kedjorna låses upp med en enkel nyckel och alla orcher i tjänst bär på en sådan. Rummen är sällan upplysta.



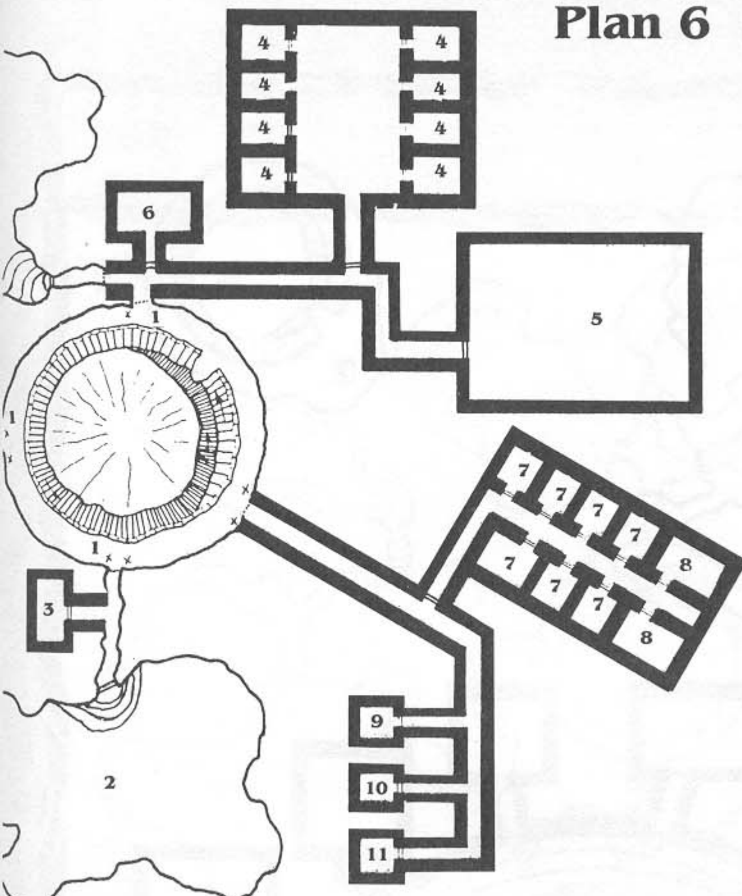
3. Vaktstation

Normalt tre orcher i varje.

4. Celler

Renare än i fängelsehålorna (vilket inte säger mycket). Dörrarna är av 5 cm tjock ek förstärkt med järn. Varje rum är försett med en väggfast brits och en hink, och är upplyst av en fackla. Här finns även en fotboja, som tillåter fången att röra sig i cellen, men som hindrar flyktförsök. Dörr- och bojlåsen är extremt svåra att dyrka upp. Den tjänstgörande orchkaptenen har nycklar till dessa celler, och dublettnycklar förvaras i Khamûls rum.

5. Tortyrrum



6. Vaktcentral

Från detta rum övervakar orchkaptenen planet med hjälp av två assistenter.

7. Celler

Dessa celler är likadant utrustade som cell 4 men har murade stenväggar och hålls acceptablet rena.

8, 9, 10, 11. Isoleringsceller

Här inne kan ingen som helst magi användas. Denna begränsing gäller inte Sauron och ringvålnaderna. I övrigt är de som cell 7.

PLAN 7

1. Schaktet

Den ihåliga kärnan i vulkanens centrum fortsätter nedåt i ett djupt hål; trappan fortsätter ner i mörkret, men gör en paus vid en trappavsats med en 3x3 meters stållucka på golvets mitt. Detta är vägen till Tronrummet.

2. Hiss

Denna stålruta är egentligen en hissplattform till tronsalen. En rond (10 sekunder) efter det att någon tyngd placeras på den börjar den långsamt att sjunka. I 15 meter omges den av solid sten, men nedanför den punkten vidgas väggarna, och man blir medveten — om man kan se i mörker, eftersom en metalldörr glider igen för att stänga öppningen ovan, och skär av allt ljus — att man långsamt sjunker genom centrum av en stor grotta. Det finns inga räcken; rutan glider ner på fyra skenor, som löper från golv till tak vid dess fyra hörn. Till slut stannar plattformen, jäms med stengolvet.

Tio sekunder efter det att tyngden lämnar plattformen, stiger den tillbaka till sitt övre läge. Det enda sättet att återkalla den är att sätta en nyckel i ett nyckelhål i väggen vid nr 3. Enbart de Nio har nycklar, Sauron behöver ingen. Låset är vansinnigt svårt att dyrka upp, och har en fälla; ett misslyckande att desarmera resulterar att den som försökte sprängs i småbitar av ond, magisk kraft.

3. Grotta

Denna mörka, dystra grotta är fylld av fladdrande skuggor, och att vistas här är en skakande upplevelse. Det finns inget ljus i världen — annat än om Earendil själv nedsteg hit från himlavalvet — som kan skingra det dunkel som härskar här.

4. Dörr

En lång, krokig, grovhuggen korridor leder så småningom till en stor ståldörr, 6 meter hög, 4,5 meter bred; dess dörrkarm av sten är formad som ett spetsvalv. Den öppnas när en tänkande varelse närmar sig, såvida inte Besvärjaren önskar annat. Där bakom ligger Tronsalen.

5. Saurons tronsal

Denna beskrivs i inledningen av avsnitt 7.5.

6. Dörr

Var och en av dessa dörrar är en klar skiva av laen, 3 cm tjock. Till vänster om varje dörr finns en metallplatta med ett nyckelhål. Varje lås är extremt svårt att dyrka upp och varje lås har sin speciella nyckel. När rätt nyckel stoppas in och vrids medurs, glider laendörren rakt upp in i dörrposten.

7. Nazgûlernas rum

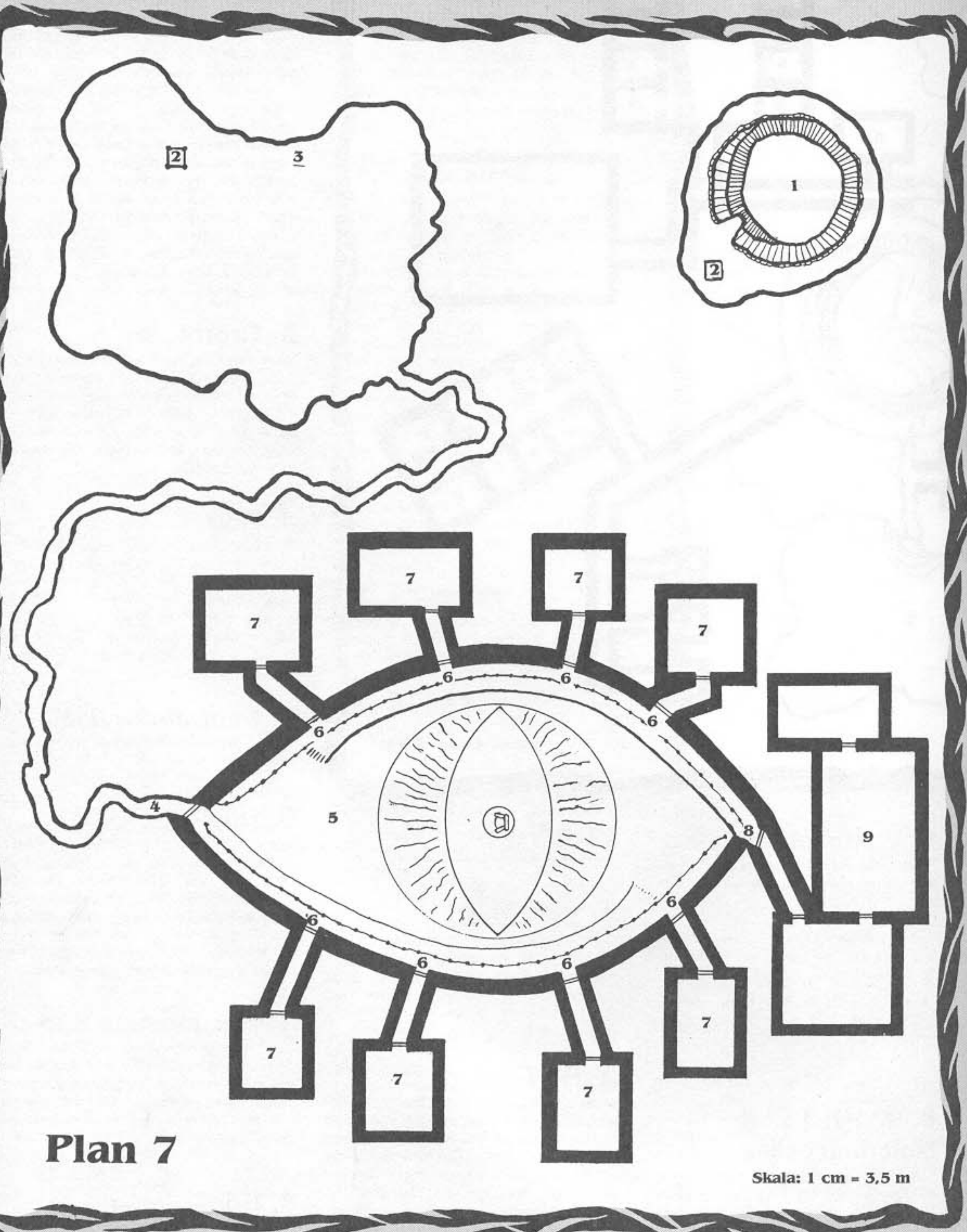
Här bor ringvålnaderna vid besök i Dol Guldur. Ingången till varje rum spärras av en stor dörr av polerad ek med silverbeslag. Rummen är nästan som muséer, fyllda med skatter och möbler av bästa kvalitet.

8. Dörr

Se nr 4.

9. Saurons rum

Här lever Sauron och hur dessa rum ser ut är omöjligt att beskriva. Detta är en hemvist för den rena, nattsvarta fasan och därför överlåts den onda, spartanska prakt som råder här till läsarens fantasi. Ett besök härinne lär oundvikligen göra den mest härdade äventyrare galen av skräck.



PLAN 8

1. Trappa

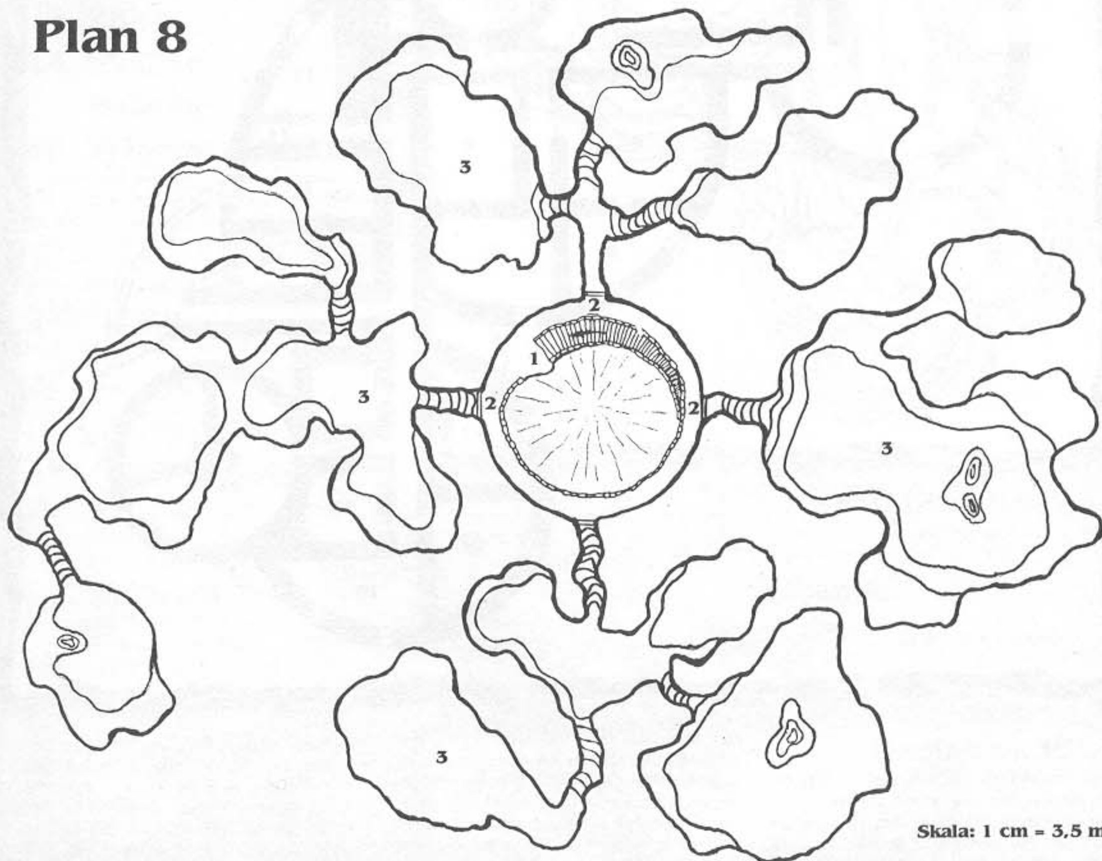
Dol Guldurs spiraltrappa slutar här, men schaktet fortsätter långt ner i mörkret.

2. Dörr

Var och en av dessa dörrar är av 8 cm tjockt, hårt trä, förstärkt med band av stål. De låses med vardera tre järnstänger som glider ut från nischer på ena sidan och passar in i insänkningar på andra sidan. Uppenbarligen är dessa dörrar till för att hålla något inne, inte ute.

3. Avelsrum

Här begår Sauron sitt värsta brott mot Midgårds varelser, genom att förvrida deras kroppar och själar och förvandla dem till sina slavar. Vilka onämnbara färdigheter Han använder för att bearbeta dessa stackars varelser är okänt, men hans tålmodiga arbete har lett fram till uruk-hai och olog-hai.



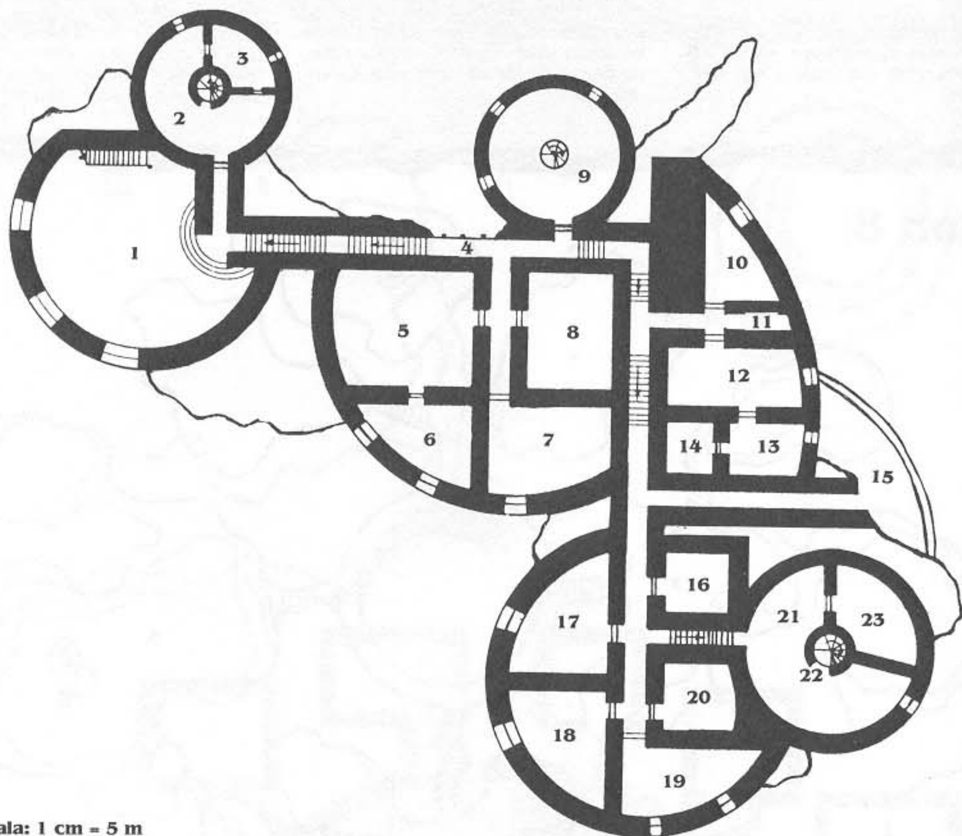
7.6 CEBER FANUIN

Ceber Fanuin *(S. "Den dunkla nattens spira")* är siaren Huinens hem och laboratorium. Denne ansågs länge galen av de få, som överhuvudtaget kände till hans existens. Huset är faktiskt riktigt vackert med sina buktande balkonger, som skjuter ut från den naggade toppen. Det tvärbranta berget har tre torn på toppen. Basen till dessa är ihopgjutna med den naturliga berggrunden. Tornen och balkongerna är sinsemellan förenade med korridorer, som uthuggits ur berget.

Alla dörrer är tillverkade av 5 cm tjock ek med järnbeslag, och de är fastsatta med stålskenor, som manövreras genom vridning av ett handtag på endera sidan av dörren. Alla dörrarna har normalsvåra lås, men dessa används normalt inte. Alla låsen är identiska utom där annat speciellt anges.

Ljus kommer från lampor i vägghållare — i korridoren finns dessa på tre meters mellanrum på omväxlande höger och vänster sida (tätare i trappor) och med varierande antal i rummen.

En trappa från varje balkong leder ner till ett av rummen nedanför. Trappan kan stängas med en tung eklucka, som har starka järnbeslag, och den reglas inifrån med tre järnreglar, som är omöjliga att nå från insidan.



1. Stora salen

Det största rummet i huset. Denna kammare har tre stora fönster som ger en full utsikt över den omgivande skogen. Möblemanget består av låga soffor och kuddar i jordfärger.

2. Vaktstation

Se skissen över Torn A för de övre våningarna av detta torn. Tre vakter är alltid i tjänst här.

3. Vakternas sal

4. Loftgång

Denna del av korridoren är helt öppen på ena sidan med undantag av ett räcke mot ett 15 meter djupt stup.

5. Bibliotek

Detta är husets största bibliotek och innehåller mycken historia och skrifter om antropologi, astronomi och fysik. En hel sektion ägnas åt Huinens dagböcker, inklusive hans visioner om det förflutna och framtiden, av vilka de flesta är nästan en obegriplig rappakalja. Här finns också en omfattande litteratursamling. I regel står Huinens bibliotek till förfogande för hans tjänare och gäster. Flera bord utgör rummets enda möblering förutom bokhyllorna som helt täcker väggarna.

6. Studierum

De flesta föredrar att studera materialet från biblioteket i detta rum, då det är bekvämt och väl upplyst genom dess söderläge.

7. Huinens kontor

Detta är ett dunkelt, kaotiskt rum, möblerat med ett enormt skrivbord av ek och flera plyschstolar. Runt i rummet finns högar med hundratals pergament kringströdda tillsammans med ofullbordade dagböcker. Massor av småkrafs utan värde är staplat här och där. Bakom en dold lucka i stenväggen bredvid fönstret finns en liten träask med ett pannband: Rimalagon. Ibland låser Huinen in sig i kontoret (låset i detta rum är annorlunda, och bara Huinen har nyckel; det är extremt svårt att dyrka upp), öppnar fönstret och användar Rimalagon till att spana över området runt hans hem. Han går sällan ut annat än nattetid.

8. Laboratorium

Detta rum är försett med en omfattande laboratorieutrustning och olika kemikalier, men Huinen vet föga om alkemi och arbetar planlöst. Här finns inget av betydelse. Dörren till rummet är låst, svårt att dyrka upp och Huinen har den enda nyckeln.

9. Vakternas matsal och kök

Se skissen Torn B för detaljer om de övre våningarna. Detta är garnisonens samlingslokal.

10. Sällskapsrum
Mörkröda tapeter och mattor.

11. Fälla
De sista tre metrarna av golvet är en fallucka, som öppnas när mer än 25 kg placeras på den. Under den finns en rutschbana, som skickar var och en ut från klippväggen att möta sitt öde 30 meter längre ner.

12. Matsal
Elegant möblerat med plats för tolv.

13. Kök

14. Skafferi

15. Balkong

16. Tjänarnas bostad
I detta rum bor tre tjänare i varsin alkov. De är beredda att när som helst på dygnet uppfylla sin mästares önskningar. Här finns ett signalsystem. Om man drar i ett rep i rum 18 eller 19 ringer en klocka här.

17. Gästrum
Flott möblerat sovrum för gäster.

18. Ringlins bostad
Huinens assistent Ringlin bor bland enkla, men dyrbara, möbler.

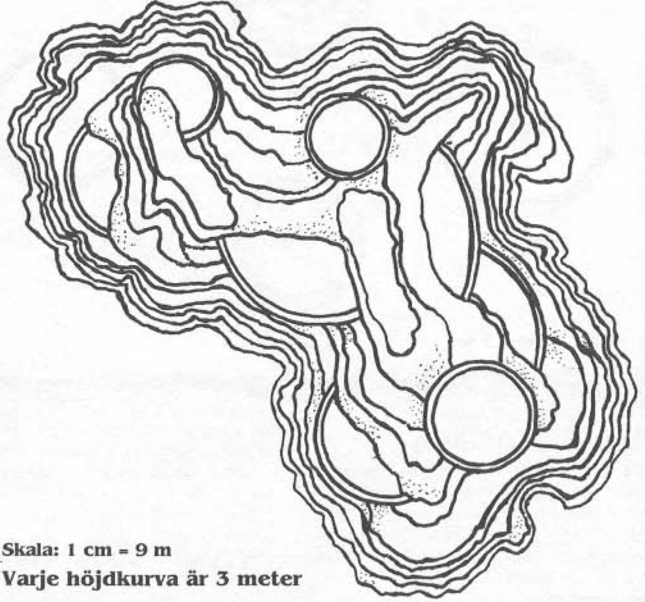
19. Ariens bostad

20. Arbetsrum
Ett allmänt arbetsrum för sömnad, snickeri och andra hantverk.

21. Vaktrum
Se skissen över Torn C för detaljer om de övre våningerna. Här är alltid fyra vakter i tjänst.

22. Huvudtrappa
Detta är den enda bekväma vägen till marknivån. Trappan går 30 meter ner i spiral till en vindlande, grovhuggen tunnel, som slutligen leder till ett litet stall med sex hästar. Två vakter står posterade vid ingången. Stalldörren är skickligt dold, och är samtidigt tillräckligt stor för att en häst medryttare lätt ska kunna passera igenom den. Den kan också säkert låsas från insidan.

23. Vapenförråd
Här finns en del magiska eller särskilt bra vapen, enligt SLs gottfinnande.



TORN A

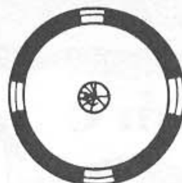
Plan 2. Vaktförläggning
Här bor 20 vakter i uppdelade rum.

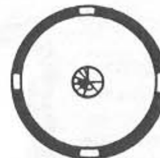
Plan 3. Exercishall
Detta är ett omöblerat rum i vilket garnisonen övar.

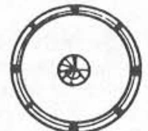
Plan 4. Observationsrum
Ett bekvämt möblerat rum där vakterna tillbringar mycket av sin fritid.

Torn A

Skala: 1 cm = 5 m


Plan 2

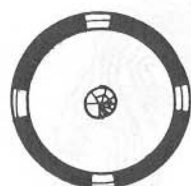

Plan 3

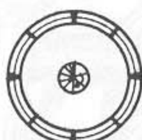

Plan 4

TORN B

Plan 2. Förläggning
Här bor 32 vakter.

Plan 3. Fångrum
Detta rum är uppdelat i fem celler och är lämpat att ge husrum åt tillfälliga, objudna besökare som Huinen inte är intresserad av. Också dessa rum är bekväma, fastän de är utrustade med väggfasta bojor, på kedjor som är långa nog för att fången skall kunna röra sig i hela rummet. Varje rum stängs med en järndörr försedd med ett litet gallerfönster. Låsen är extremt svåra att dyrka upp. Huinen och hans vakter har nycklar.



Plan 4. Museum

Detta rum är fyllt med olika bisarra konstföremål: sällsynta uppstoppade djur, fiskar och fåglar och även statyetter i brons, marmor och glas. Dessa föremål står på piedestaler av olika höjd och omkrets, och är spridda över hela rummet.

Plan 5. Utkiksplats

Väggarna på detta plan utgörs nästan helt av glas. Taket hålls uppe av stålbjälkar. Golvet i detta rum är mycket annorlunda. De yttre tre metrarna av det runda rummet roterar långsamt. Fyra stolar är utplacerade på den roterande ytan. De upptas alltid av vakter, vars instruktioner är att bevaka det omgivande landskapet mot inkräktare och annan ovanlig aktivitet. Avbyte sker varannan timme. Varje stol varvar rummet var femte minut.

TORN C

Plan 2. Vardagsrum

Spiraltrappan slutar här. Dörren från trappan till detta plan ser ut som alla andra, men är i själva verket av träklätt stål. Låset till dörren är vansinnigt svårt att dyrka upp och dess mekanism får sex bultar att från dörren glida ut i metallhållare i den omgivande dörrkarmen. Dessutom kan två järnbalkar fällas ner i hållare på dörren för extraförstärkning. Dessa balkar är oåtkomliga från trappan. Dörren är kort sagt omöjlig att forcera med normala medel.

Detta plan består endast av ett stort vardagsrum, fyllt med en otrolig samling av det granna och det vackra, det vanliga och det bisarra. Mängder av mattor ligger på golvet, och tapeter täcker stenväggarna. Möblerna i rummet är av åtminstone tio olika stilar och tidsperioder, och alla är belamrade av konstiga prylar. Bland all röra finns kanske tjugo små föremål av verkligt värde, totalt värt ungefär 100 gs.

Plan 3. Siarrummet

Den enda möbeln i detta rum är en stor, tronliknande stol placerad på ett podium. Stolen är av ek med röd läderklädsel och ger ett massivt intryck. Överdelen på båda armstöden går att fälla upp, varvid fyra knappar på vardera sidan blottas. Deras funktioner är, om man pressar ner dem, följande:

Främre Vänstra: Får stolen och podiet att rotera motsols medan den hålls nere.

Andra Vänstra: Får stolen att rotera medsols.

Tredje Vänstra: Får stålpaneler att glida ner över fönstren i rummet, vilket skyddar mot attacker utifrån och mörklägger rummet. När man trycker ner knappen igen så slår de upp igen.

Fjärde Vänstra: Styr den stålpanel som kan täcka den öppning i golvet som går till trappan till vardagsrummet.

Främre Högra: (fälla) Får en fjäderladdad nål att skjuta ut genom ryggstödet på stolen i ryggen på den som sitter i den. (SRR: Räkna som en sabel +100, ingen försvarsbonus är tillämplig. EDD: Räkna som kortspjut, träffar automatiskt.) Nålen är doppad i giftet uraana (EDD: giftstyrka 12). Om personen får en allvarlig skada måste han motstå giftet eller drabbas av dess effekt.

Andra Högra: Aktiverar en magisk dimma. Dimman skapas längs rummets omkrets uppe vid taket, och flyter som ett grått, ogenomskinligt täcke ner mot golvet, där den flyter ut och eventuellt skingras. Huinen använder dimman som en "projektorskärm" på vilken han kan få olika bilder och scener att framträda med hjälp av sina besvärjelsers kraft, inklusive scener ur sitt minne.

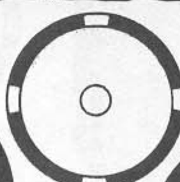
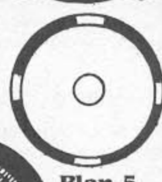
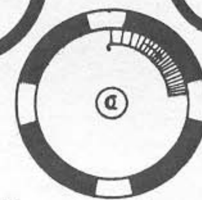
Tredje Högra: Efter att ha frammanat dimman och tryckt på denna knapp kan den som sitter i stolen se vilken plats som helst i huset.

Fjärde Högra: (fälla) Framkallar en magisk dimma, mycket lik den tidigare nämnda, men som har en lätt grön nyans — och är dödlig att andas in. Den fyller hela rummet, och alla måste motstå den eller falla i sömn och till slut dö. Det är ett derivat av giftet klytun, men är mycket starkare (EDD: giftsyrka 10, söver den som inte motstår giftet).

Kombination: Om man trycker ner hela den första och andra knappen till på vänster sida samtidigt, stiger tronen och podiet upp genom taket via en dold lucka som öppnas när stolen stiger. Detta är den enda "normala" metoden att komma till Huinens sovrum..

Plan 4. Huinens sovrum

En stor himmelssäng vilar mot väg-

gen; där väggarna inte har stora fönster står garderober mot dem. Dessa är fyllda med ett urval av kläder i olika typer och stilar, och några udda stoppade föremål, som den skarpsinniga inkräktaren kan identifiera som kroppsstoppning som ändrar Huinens naturliga figur.

Bakdelen på en av dessa garderober är falsk, och är faktiskt en hemlig dörr, som leder till en två meter hög spegel. Spegeln är magisk till sin natur; det är en teleporteringsmekanism med kort räckvidd, den enda ingången till plan 5. Man går helt enkelt genom spegeln, och ut genom en liknande i plan 5.

Där finns också ett enormt toalettbord med tre flankerande speglar. Bordsskivan är fylld med otaliga burkar och kannor med olika sorters smink — en extremt sofistikerad uppsättning. Här finns också ett antal fristående höga speglar utplacerade.

Plan 5. Kraftrum

Här är centrum för Huinens kraft. Fönstren i rummet är av laen och oförstörbara: Väggarna är förstärkta med metallbalkar. Den enda inredningen i rummet är en skiva av glas (2,5 meter hög, en meter bred och tre cm tjock), som står utan något synlig stöd, men är omöjlig att rubba och praktiskt taget oförstörbar (andra änden av teleporteringsspegeln på plan 4) och en stol och ett bord.

Stolen är utsmyckad med många detaljer, av ek och med stoppat, rött plyschsäte. Bordets skiva är av polerad, svart marmor, 8 cm tjock och 1,2 meter i diameter, upplyft av en utsmyckad guldpiedestal formad att likna ett träd med rötter vid basen och en grenkrona som håller bordsskivan.

På bordet står en kristallkula, 30 cm i diameter, som vilar på en vacker hållare av mithril. Kulan är ett mäktigt föremål för siare, och med den kan Huinen använda sina krafter extremt bra (SRR: ett x6 kraftpoängsföremål, alla besvärjelser som kastas av Huinen i rummet räknas som kastade av en person med R53. EDD: LADDNING E6, alla besvärjelser som kastas av Huinen i rummet slipper avdrag på CL för de första 10 effektgraderna). Den besvärjelseförbättrande effekten är mycket uttröttande att utnyttja, och Huinen kan bara bruka den några gånger per vecka utan permanent skada sina grundegenskaper. Huinen kan använda klotets kraftpoängshöjande hjälp/LADDNING utan att vara i dess närvaro.

Han har fått veta många av händelserna i världen, och det har kanske bidragit till hans aktuella tillstånd av mental ohälsa, eftersom han inser vilken fara som Saurons fiender löper. Mycket känner han till; men lite berättar han för någon, ens för sina pålitliga anhängare.

7.7 THORONTIR

Denna utpost för Gondors armé bär ett namn som betyder Örnnästet.

1. Port

Portalen är 4,5 meter hög och 3 meter bred och skydddas på utsidan av ett par 10 cm tjocka, järnförstärkta trädörrar, som kan barrikaderas med två enorma träbjälkar som läggs över dem. Någon meter bakom dem kan ett galler fällas ner. Det är gjort av ek med järnförstärkningar. Fällgallret sköts med en motvikt i det vänstra tornet.

2. Torn

Alla har i stort sett samma konstruktion med en spiraltrappa i mitten, en avsats vid var och en av de tre våningarna. Alla är 10 meter höga. Första våningen är fönsterlös, och på andra och tredje finns bara skottgluggar (för pilar). Takmurarna och murarna mellan tornen är krenelerade för att ge skydd åt bågskyttar, och balkongerna på insidan av muren är tillgängliga via smala dörrar på tredje våningen i de flankerande tornen. Murarna är 7,5 meter höga.

Vaktbyten sker var åttonde timme. En man är stationerad i varje torn och en man patrullerar på varje mursektion.

3. Brunn

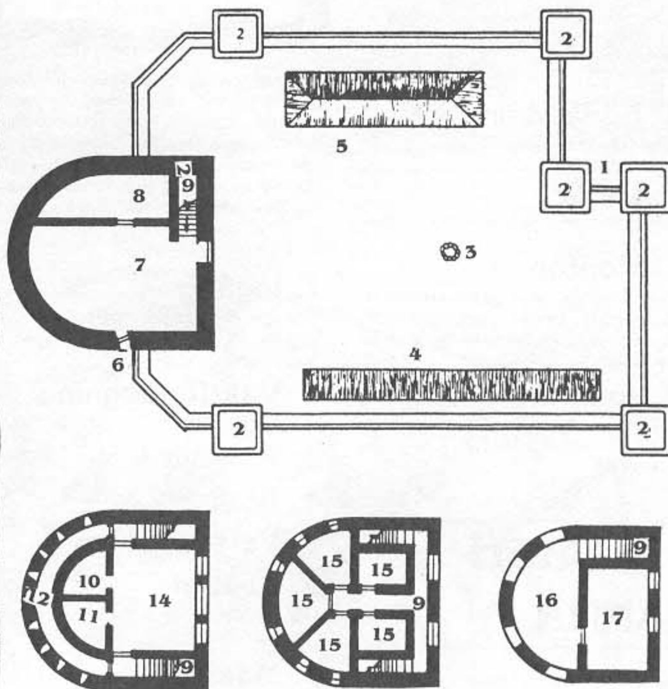
4. Stall

5. Baracker

Här bor 100 man. 3Å 1640 är de fyrtio infanterister och sextio kavallerister.

6. Bakdörr

Dörren har fällts in djupt i muren och i vinkel för att göra murbräckor oanvändbara. Den är av 7,5 cm tjock ek förstärkt med järnband och barrikaderad med en järnbjälke.



KÄRNTORNET, PLAN 1

7. Huvudsal
Fungerar som mötesplats, matsal och uppställningsplats.

8. Kök/förråd

9. Trappor

PLAN 2

10. Förråd

11. Vapenförråd

12. Gång
Var tredje meter finns skottgluggar.

13. Vaktpost
Tillträde till angränsande mur.

14. Mötesrum
De stora fönstren i detta rum erbjuder utsikt över borggården, fast de kan täckas över med tunga fönsterluckor av trä. Här samlas utpostens officerare för att diskutera olika saker. Kartor över närliggande landområden förvaras ihoprullade i ett väggställ.

PLAN 3

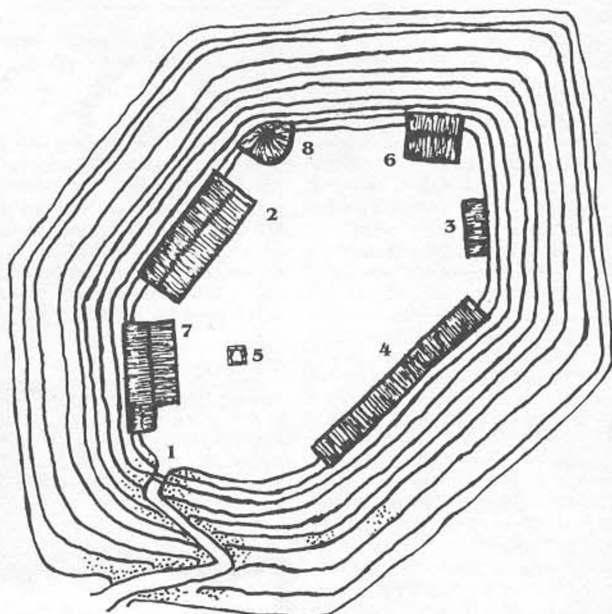
15. Förläggningar
Här bor fem ohtarrina.

PLAN 4

16. Kontor
Tillhör Aegnor, utpostens kommendant 3Å 1640. Det är spartanskt möblerat, men de möbler som finns är av hög kvalitet.

17. Aegnors bostad
Fönstren är höga och smala, och försedda med tjocka yttre fönsterluckor av trä.

7.8 URSH LANNA



Detta är en utpost för asdriagerna. Deras befästningsverk är ganska okonventionella. De utnyttjar, om möjligt, en naturlig kulle, gräver ut terasser på dess sidor och skapar på så sätt en serie murar eller palissader, förstärkta med trästöttor. Dessutom är många av byggnaderna inom fortet byggda mot murens inre sida för att ge den ytterligare styrka. Tillträde till fortet fås via en krokig och smal stig som lätt försvaras av en handfull krigare.

1. Ingång
Ingången består av en träportal i den högsta muren, som stängs med en tjock trädörr.

2. Vaktförläggning
Här bor 80 húka.

3. Smedja

4. Stall

5. Vattencistern

6. Bostad
Tillhör fortets befälhavare Cherechyana.

7. Mäss/kök

8. Förvaringsutrymme

7.9 BUHR AILGRA

1. Grovsmed
Ett rum med vind. Smeden Gambaswinth är en kraftig man i medelåldern. Han delegerar nu mycket av sitt arbete till sina två söner, Athauf och Alaric.

Athauf, den äldre, är stark, stilig, har just passerat sitt nittonde år och är en extremt duktig smed. Han uppvaktar murarens dotter, Eorlyn.

Alaric har, fast även han är attraktiv, inte visat intresse för att skaffa sig en fru, fastän de flesta pojkar på 17 år försöker bilda egen familj. Istället föredrar han att vandra längs stigarna i bukten, i hopp om att möta vandrande alver, vilka behandlas med misstänksam vördnd av större delen av Alarics folk. Fastän han är skicklig med båge, hånas han av de flesta jämnåriga på grund av hans märkliga intresse för de odödliga. Hans far verkar inte bry sig om honom.

Gambaswiths fru, Envira, dog för tio år sedan av en okänd sjukdom.

2. Huvudingång

Ett fyra meters avbrott i jordmuren klätt med murade stenar. Bröstvärn och skottgluggar tillåter försvarare på balustraden att avvärja inkräktare.

3. Stall och smedja

En stallyta hyser sju hästar. En arbetsyta innehåller två smältugnar, tre städ och en stor samling verktyg. Ett meter högt loft löper längs byggnadens inre, och en större ugn, som används vid vackert väder, är inbyggd i den yttre väggen.

4. Vakthus

Byggt av gran och ek. Det rymmer ett stort rum (5 x 2 m). När vakterna är i tjänst använder de denna byggnad. En mängd vapen står i beredskap mot väggarna.

5. Kuzdrauhtans förläggning

Här befinner sig thynens femtonmannavakt, redo för strid. Ett stort rum rymmer sovplatser, en eldstad, ett bord och bänkar och kistor. Vakterns vapen förvaras i en stor, järnförstärkt lår (spjut, bågar, dolkar, bredsvärd och ringbrynjor).

6. Garvare

Ett stort rum och två vindsrum, på liknande sätt som i hus 7-9. Garvaren Aduila bor här med sin fru Livra och sina tre döttrar. En av dem, Doeyna, uppvaktas av Euric, Thasulfs son. De andra två flickorna är 8 respektive 12 år gamla.

7. Snickare

Här bor snickaren Vodoacer, hans fru Deorya, deras son Arod och dotter Freyla.

Arod vill bli finsmed, och tillbringar mycket tid i Swinthalas verkstad. Freyla svärmar för Alaric, och blir ständigt besviken. Hennes mor har rått henne att söka på annat håll.

8. Redskapsmakare

Den 25 årige Éovigald bor ensam, men har nattliga träffar med Witigis äldsta dotter Eorlyn, som älskar honom; men hennes far vill att hon ska äkta Athauf.

9. Vapensmeden Marhgilulf

10. Sierskan

Sierskan Wamalsunthas man dödades av asdriagerna, men hon försörjer själv sin familj väl. Hon är örtkunnig och sköter byns trädgårdar. Huset är uppdelat i ett stort rum, ett vindsrum och ett "torkställ" för örter. Hon har sex barn (två söner och fyra döttrer) mellan 4 och 17 år. Alla hjälper henne på olika sätt utom den äldste, sonen Iseren, som tjänstgör i vakten.

11. Rökhus och köttförråd

Ett rum tjänar som förråd för rökt, torkat och saltat kött.

12. Byns trädgårdar

Detta område ersätter i nödfall också hagen för hästar och de få nötkreatur som stammen äger.

13. Brunn

14. Balustrad över bakre porten

Två män står alltid här på vakt (i åtta stycken tretimmarsskift). Vakterna kan hälla kokande olja över inkräktare genom anordningar i golvet. Från denna position kan man sänka ner en järnbjälke som stöd till huvuddörren.

15. Bakre port

Liksom huvudporten nås den av en träbro som går över den torra vallgraven. En tung, torr ekstock används till att skydda mot inträde, och en man står alltid på vakt. Vaktbyte här sker en timme efter vaktbyte på nr 14.

16. Torr vallgrav

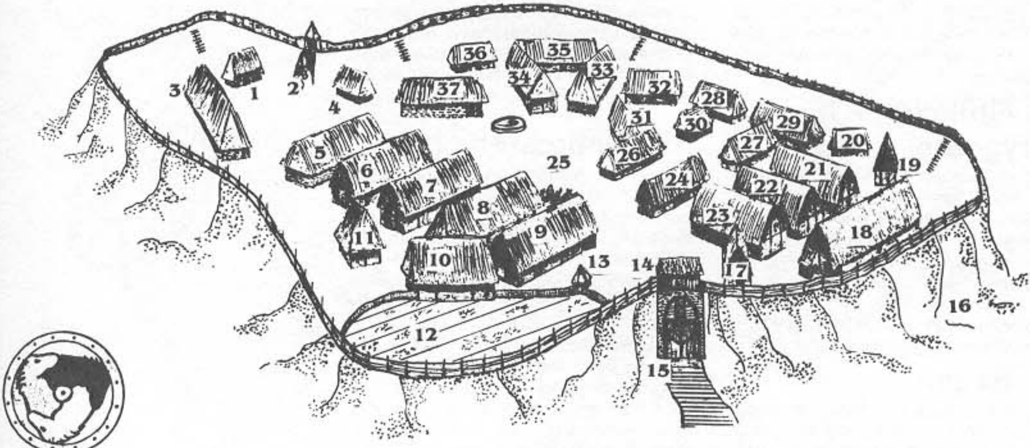
Den blir gyttjig efter oväder.

17. Utharis hus

Denne jägare har ett magiskt föremål, som han omhuldar: stövlarna som kallas Dalicor.

18. Sadel-, harnesk- och tygelmakaren

I ett stort rum bor och arbetar hantverkaren Eothaulf, hans hustru och fyra söner. Ett bakrum används som förråd och tjänar också som Eothaulfs sovplats. Hans äldsta son Hanaen har



utan framgång försökt få Eorlyns uppmärksamhet. Han är en "översittare" och sägs ha gett Alaric en omgång.

19. Båg- och pilmakaren

Ett rum och ett vindsrum. Hantverkaren heter Windaswintha.

20. Murare

Muraren Olboin, änkeman, har en dotter: Eorlyn, den vackraste flickan i byn. Hon håller flera tänkbara unga mäns hjärtan på halster, och njuter tydligen av det.

21. Finsmed

Rymmer ett stort rum (som hus 22-23). Arod är ofta här hos Swinthala, då han försöker lära sig mer om yrket.

22. Hästmästaren

Ridaswinth läker och dresserar alla slags hästar.

23. Snickare

Witigis arbetar också som byns tunnbindare. Han, hans fru och deras fem små barn bor här.

24. Repmakare

Chisebuth lever här med sin fru, sina två döttrar, sin son och svärdotter. Ett rum och tre stycken vindsrum och en källare som är byggd under bakre delen av golvet (som är av trä, inte det vanliga stampade jordgolvet).

25. Byns mötesplats

En grästäckt marknadsplats med flera leriga stigar. Här hålls de flesta möten, övningar, marknader och ceremonier. Huvudreservoaren vid vapenförrådet används av hela byn, och fylls ofta på med friskt brunnsvatten.

26. Helare

Här lever Ulapic. Ett stort rum tjänar som hans helarplats, medan ett lika stort rum fungerar som hans sov- och vardagsrum.

27. Mjölnare och ölbryggare

Ett stort rum är mjölnaren Wumbas hem, som han delar med sin fru, Deorwyn och sina tre yppiga döttrar. Alla arbetar i "Wumbahud". Här finns också en djup, stor källare för lagring och kylning av drycker. Husets framsida är separat, och är egentligen "Wumbahud", byns värdshus, och den allmänna samlingsplatsen.

28. Bagare

Här lever Thuidamer. Huset är byggt som 27 ovan, men innehåller också två bakugnar i golvet och bortre väggen.

29. Vävare

Ett stort rum och ett vindsrum. Eolaric, hans fru och hans fem barn, däribland hans två tonåriga söner, som spenderar en hel del tid i stadsvakten, bor här. Alla hjälps åt med vävstolarna som tar upp en stor del av husets yta.

30. Stenhuggare

31. Prästen Botila

Han är Uerdakyns ledare. Ett stort rum med en hemlig kammare bakom "torkväggen" (där familjen hänger allt från kött och fisk till våta kläder). Den senare kan nås genom att vrida på en falsk kran i den röda behållaren på väggen. Botila är en andebesvärjare/shaman, och har makt över växter och djur, med det skryter han inte med. Han är spion för Besvärjaren, utan att inse vad ont han gör sitt folk med detta.

32. Prästen Thuidalindaf

Ailgrakyns *(Rh. "Kronhjortens Kult")* ledare. Byggt som 31 ovan.

33. Jägare

Vuric är garvare och jaktmästare (thynens "högra hand"). Ett stort rum och två stycken vindsrum gränsar till ett sovrum. Han delar sitt hem med sin fru Theorida och sina tre söner, som följer med honom på hans jaktturer, och sin svärdotter, gift med hans andra son. Det unga paret är båda 18 år. Vurics mest älskade föremål är hans båge, gjord av alver.

34. Saicghuil

En helig plats som tjänar som stammens religiösa centrum. Väggarna är prydda med konstrika träskulpturer, vackra inläggningar med djurmotiv och åtskilliga horn. Stengolvet med en upphöjd scen vid bortre änden har en vacker järn- och granatinläggning.

35. Mahrcareds hus

Mahrcared är thyn över Ailghartas *(Rh. "Kronhjortens Vänner)*. Huset rymmer fem rum: ett centralt vardagsrum, ett kök, ett litet sovrum, ett stort sovrum en trappa upp och vid sidan om vardagsrummet och bakre delen av huvudbyggnaden, ett mötesrum.

Mahrcared är gift med Brytta och har fyra barn: Iseren, det äldsta, en 16 år gammal pojke; Felarden, en pojke på 14 år; en 10-årig dotter, Eoraca; och Mahacaed, en 9-årig pojke. Mahrcared äger den magiska handsken Angbor.

36. Luidariks

Luidariks är en mycket lärd rådgivare, magiker, benarbetare och broderare. Ett stort rum och ett vindsrum.

37. Vapenförråd

RHOVANION 3Å 1640



7.10 BUHR MAHRLING

Buhr Marhling är rätt typisk för ryttarfolkets byar från mitten av Tredje Åldern. Men dess storlek gör den mer lik ett stamcentrum än en gränsbefästning. Den nådde dock aldrig upp till samma storlek som Buhr Ailgra, stammen Ailgarthas huvudort. Den tillväxte plötsligt vid tiden för kriget mot Tros Hesnef och hans österlänningar. Efter det att huithynen Mahrcared kom dit år 1640 byggdes den ut och förstärktes.

Buhr Mahrling ligger på en mjukt rundad höjd nära bifloden Ardruigas *(Rh. "koppardraken")* sammanflöde med Celduin. För att passa in i landskapet med höjden och floderna fick byn formen av en liksidig triangel. En vallgrav grävdes utmed kullens kanter, och jorden kastades upp till en vall som kläddes med rödaktig sten från floden. De tre ingångarna är belägna mitt på varje sida, tunnlar genom vallen. Över vallgraven kommer man på träbroar, och högst upp på vallen löper en träpalissad som skyttevärn runt hela byn. Vid alla tre hörnen finns en rund bastion *(Rh. "buiric")*, som är lika hög som vallen och innehåller ett rektangulärt vakthus.

Innanför vallarna har man jämnat till marken. Befolkningen bor i tre grupper av gemensamma långhus, tre hus i var grupp. Mellan husen finns en stor öppen plats som tjänar som marknadsplats. Vid större sammankomster reser man marknadsstånd och tillfälliga verkstäder utmed dess kanter. I dess mitt står huithynens hall.

Karta över Buhr Mahrling

1. Huithynens hall. En tvåvåningsbyggnad som används som möteslokal och gästabudshall. Byggnaden är delad på mitten, med huithynens privata bostad på ena sidan och de officiella utrymmena på den andra. Gästabudshallen sträcker sig genom båda våningarna. Runt dess väggar löper i höjd med andra våningen en balkong som står i förbindelse med huithynens sovrum i privatvåningen.

2. Vakthus. Dessa tre hus är 3 x 15 meter stora och inhyser byns vaktstyrka, unga ogifta män som tjänar som stående armé.

3. Beridna livvaktens långhus. Bostäder för familjerna till huithynens beridna livvakt *(Rh. "kuzdrauhtan")*, krigare som har överinseende över byns vaktstyrka och tjänar som elit i byns försvar.

4. Långhus. Nio stycken långhus inklusive livvaktens hus (3), vart och ett med dimensionerna 3,5 x 23 meter. Ungefär fyra storfamiljer bor i varje hus. De flesta husen har en fungerande brunn, och i mitten finns en eldstad med flera små härdar, så att alla familjerna kan laga mat samtidigt.

5. Södra porten. Liksom de andra portarna är denna 3 meter hög och 4,5 meter bred. En stenlagd vägbank och en träbro leder över vallgraven och hindrar lera från att påverka trafiken. Två tjocka, järnbeslagna trädörrar hindrar fiender att tränga in. De stängs varje kväll vid skymningen.

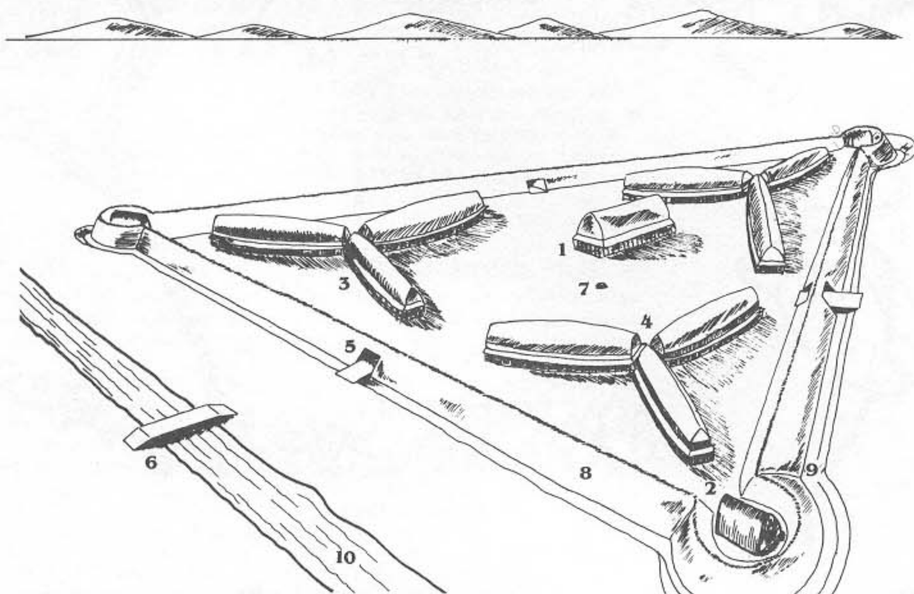
6. Ardruiga-bron. Över denna träbro går Hästvägen till Buhr Ailgra i väster.

7. Brunn. Varje långhus har sin egen brunn, men det här är byns största och viktigaste vattenkälla.

8. Jordvall. Krönt av en träpalissad och innanför den en gångstig. Själva vallen är fem meter hög och förstärkt med grus och stockar.

9. Vallgrav. I kristider fyller man vallgraven med vatten som leds dit från Celduin, men i regel är lera det enda som hidrar passage.

10. Celduin. På norra och östra sidan skyddas byn av Celduins krök.



7.11 ILANIN

Ilanin, vagnsryttarnas stad, ligger vid ett vadställe i floden Donu, omkring sex mil sydöst om Buhr Mahrling. Donu är en viktig biflod till Carnen, och rinner åt norr. Den tjänar som en vag gräns mellan nordmännens och österlänningarnas områden. Ilanin är byggt på en ås ovanför flodens sista vadställe och har vid utsikt åt norr och väster. Hästvägen som löper utmed Celduin och Carnen förenar sig här med vägen mellan Gondor och Riavod vid Rhûnsjön.

De flesta av innevånarna i Ilanin är sagather, men även logather och dorwinrim finns representerade, mest halvnomadiska boskapsskötare och handelsmän. Alla betraktas som undersåtar till patriarken (på 1600-talet t ex Tros Hesnef).

Ilanin består av två delar: ett äldre kvarter med stenhus vid floden och en stor, yngre marknadsplats lite längre bort från vadstället. Vid marknadsplatsen bor de flesta i husvagnar. Vagnarna ordnas efter klantillhörighet i grupper utmed vägen uppför åsen. Alldeles vid flodkröken, på åsens högsta ställe, ligger ett fort med en hall för hövdingen, lyhud. I vägkorsningen finns stadens glädjekvarter. Östra och södra sidorna av staden skyddas inte av floden och är i stället befästa med en låg stenmur.

Karta över Ilanin

1. **Crim**. Tros farfar lät bygga fortet *(Sa. "crim")* 1490. Det står på en klippavsats och har två låga murar runt en plan fylld av byggnader, där den viktigaste är stora hallen. Under planen finns en omfattande källare med lager och verkstäder. De låga, spetsiga tornen hyser vaktbostäder på de två nedersta våningarna.

2. **Lyhuds hall**. Denna enkla men bekväma stenbyggnad var ursprungligen ett sommarställe eller jaktslott och står mitt i fortet. Byggnaden domineras av ett stort klocktorn som Tros Hesnefs astronomer använder för sina observationer. Under klocktornet finns ett hemligt tunnelsystem som förenar hallen med naturliga grottor i kalkstensklippan. Tunnlarna kan användas som flyktväg eller för att göra utfall mot en belägrare, eftersom grottorna mynnar i klippväggen bara tio meter ovanför floden (dvs 80 meter under själva hallen).

3. **Marknadsplats**. Marknaden sträcker sig utmed flodstranden på båda sidor om vadstället. Hästvägen går rakt genom marknadstorget, som är den enda stenlagda platsen i staden. Kalkstensplattor ger här ett intryck av civilisation. För det mesta är marknaden dock fylld av tält och salustånd, liksom en rikedom av exotiska varor och ofta otäcka lukter. Karavaner som kommer utmed Hästvägen eller Östra Vägen stannar vanligen här och kommersen är livlig de flesta dagar.

4. **Hos krypta**. Här ute på en liten avskild ö i floden ligger kvarlevorna efter tjugo hövdingar av klanen Hos, begravda i en liten rund stenbyggnad. Det var Hos som grundade staden. Få människor har någonsin sett gravens innandömen, eftersom det sägs att den hemsöks av odöda andar.

5. **Östanstormens kvarter**. Här bor mest folk av klanen Huv. Här finns krigare som tillhör arméns östra Flank.

6. **Sydregnets kvarter**. Här bor mest folk från klanen Kav.

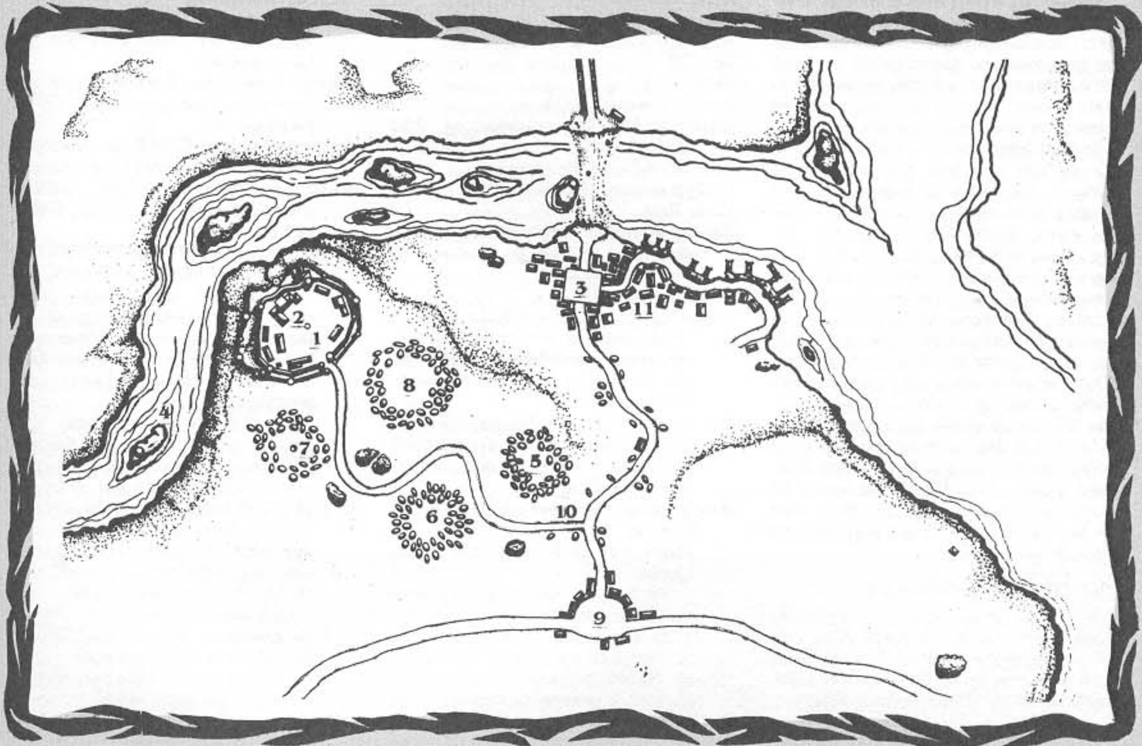
7. **Västanvindens kvarter**. Här huserar den primitiva klanen Rof. Deras krigare tillhör arméns förtrupper.

8. **Nordanljusets kvarter**. Hem för klanen Arif.

9. **Gycklarnas torg**. Underhållare och artister från både näraliggande och avlägsna länder brukar uppträda här. Magi är populärt, men trubadurer och andra musikanter är den vanligaste typen av artister.

10. **Nya marknaden**. Här äger det mesta av hästhandeln rum.

11. **Flodkvarteret**. Det här gamla kvarteret var en gång ett centrum för klanen Hos. Så småningom kom andra klaner och utlänningar att bli talrikare — asdriager, nûriager, dorwinrim, nordmän och utvandrare från Gondor. Här finns även folk ur klanerna Tros och Pif.



8 SLP

Noter

FB (Försvarsbonus): Observera att siffrorna inkluderar sköld.

Egenskapsvärden: PER = Personlighet och motsvarar KAR i Drakar och Demoner.

Färdigheter: Här presenteras bara ett axplock av personernas färdigheter. Varje SL är fri att lägga till de färdigheter han anser hör samman med personen. SRR-spelledare kan titta på tabell ST-3 för ytterligare information.

Varning: Vissa personer, t.ex. Radagast, Khamûl och Besvärjaren är otroligt mäktiga jämfört med spelarnas rollpersoner och att konfrontera dem i strid är — som det bör vara — tämligen gagnlöst.

DOL GULDUR

BESVÄRJAREN

Detta är Sauron, även om hans sanna identitet inte är känd av andra än honom själv, Saurons Språkrör och de nio nazgûlerna. Han har manifesterat sig som en skugglik, 250 cm hög, människoliknande varelse med ett avskyvärt utseende.

Det har nu förflutit något mer än 1600 år sedan Sauron förlorade sin Ring. Hans krafter är blott en spillra av hans forna storhet, men de är trots detta otroliga mätt med de dödligas mått. Han kan inte besegras av någon nu levande varelse i Midgård. Till och med Istari kommer till korta gentemot honom i en direkt konfrontation. Därför bör Sauron inte figurera personligen i spelet utan endast vara en skugga som verkar i det fördolda, en kraft som märks utan att själv synas. Speldata finns här för att visa vilken otrolig varelse det rör sig om.

Sauron lider dock av vissa begränsningar när han inte har tillgång till Ringen. Han kan bara använda sina krafter inom regioner som står under Skuggans välde. Om Sauron befinner sig i Resans Hallar (plan 3, rum 1) kan han se alla platser inom sitt välde och kasta sina besvärjelser mot dem.

I vilket fall som helst lämnar inte Sauron sin borg. Han beger sig aldrig ut, utan agerar alltid genom ombud. Chansen att spelarnas rollpersoner ska möta Sauron är därför försumbar, annat än om de skulle vara dumdristiga nog — och dessutom ha osannolik tur (eller otur) — att tränga in i Besvärjarens mörka fäste. Ett sådant besök lär oundvikligen sluta illa för dem. Om de ser Sauron där, lär det nog vara det sista de ser i livet.

Kontrollförmåga

Sauron kan använda sin viljestyrka för kontrollera andra varelsers viljor upp till en viss gräns (SRR: 240 ranger (dvs 240 personer med R1, 120 med R2, osv), EDD: 1000 PSY-poäng). Räckvidden är Saurons synfält. Denna kontroll är fullständig och de berörda varelserna lyder Saurons minsta vink. Bärarna av de Tre är immuna mot denna kraft tack vare sina ringar.

Grundegenskaper

	SRR	EDD
STY	110	31
STO	—	24
FYS	110	216
SMI	101	19
INT	102	20
PSY	100	258
PER	120	31

SRR-data

Rang: 120 (240)
Skadepoäng: 600
Rustning: Metall
FB: 200
Sköld: Nej
Arm/benskenor: Ja/ja
Närstrids-AB: 250 stridsklubba, 250 bredsvärd
Projektil-AB: 200 långbåge
Förflyttningsmodifikation: 60
Yrke: Maia
Färdighetsbonus: Praktiskt taget alla väsentliga färdigheter med en bonus på minst 120.
Besvärjelser: Alla
Rustning: Detta är en lätt, helsvart metallrustning som inte påverkar bärarens manöverslag negativt. Alla skadeslag mot bäraren modifieras med -80.
Bredsvärd: +45 och Alvdräpare. Det kan dessutom ge en extra kritisk köld- eller värmeskada, enligt Saurons önskemål.
Pansarnäve: Den metallhandske bär namnet Dråparnäven. Den används som sköld eller som stridsklubba.

Om Sauron använder den som sköld kan han, om han så önskar, gripa tag i motståndarens vapen och försöka knäcka det. (Det var så Narsil bröts.) Vapnet måste göra ett lyckat motståndsslag mot en R50 attack för att inte brytas. Normala vapen räknas som R1 med ytterligare en rang per +5 steg. Magiska vapen räknas som R20 med ytterligare en rang per +5-steg.

Om Sauron angriper räknas Dråparnäven som en stridsklubba. Pansar skyddar inte på något sätt (alla rustningar räknas som"Inget skydd"). Pansarnäven ger, förutom vanlig skada för stridsklubba, en automatisk E-kritisk skada.

EDD-data

KP: 120
SB: 2T6
Skydd: Helrustning
Stridsfärdigheter: Bredsvärd 50, Pansarnäve 50, Stridsklubba 50, Långbåge 40.
Övriga färdigheter: Praktiskt taget alla väsentliga färdigheter med ett FV på minst 24.
Besvärjelser: Alla S30. Detta är möjligt genom att Sauron är en av maiar.
Rustning: Detta är en lätt, helsvart metallrustning som väger 5 BEP och har abs 20.
Bredsvärd: FÖRTROLLA VAPEN E7, KÖLD E4, ELD E4, PERMANENS, NEXUS. Gör automatiskt maximal skada om det träffar en alv.
Pansarnäve: Denna metallhandske bär namnet Dråparnäven. Den används som sköld eller som stridsklubba.

Om Sauron använder den som sköld kan han, om han så önskar, gripa tag i motståndarens vapen och försöka knäcka det. (Det var så Narsil bröts.) För att lyckas ska Sauron med sin STY övervinna vaponets abs på motståndstabellen. Dråparnäven har abs 30 som sköld och BV 30 som vapen.

Om Sauron angriper räknas Dråparnäven som en stridsklubba och alla träffar räknas som "kritisk träff", dvs ger maximal skada och rutningar ger inget skydd.

KHAMUL

Khamûl föddes i Laeg Goak i östra Midgård 2Å 1744. Han var äldste son till landet Womaws ledare Mûl Tanûl. Han studerade magi och fascinerades av de onda konsterna. Med tiden blev han härskare över Womaw. Saurons sändebud snärjde honom och gav honom slutligen en av de Nio ringarna. Ca 2Å 2000 störtades Khamûl från sin tron och han begav sig till Barad-dûr och trädde i Saurons tjänst. Han blev Svarta Tornets kastellan.

Efter Andra Ålderns slut förlorade nazgûlerna sina kroppsliga gestalter. Först 3Å 1050, efter Sauron återkomst till Midgård kunde Khamûl anta fast gestalt. Han färdades över Midgård som Saurons sändebud till 1635, då han kallades till Dol Guldur för att bli dess befälhavare.

Khamûl är en skicklig jägare och är utrustad med ett otroligt luktsinne. Han fruktar vatten och Ulmo mer än vad hans åtta "bröder" gör.

År 1640 håller ringvålnaderna en låg profil. De undviker att bli observerade av sådana som kan identifiera deras sanna natur, eftersom det är viktigt att dölja identiteten hos Dol Guldurs herre. Om en alv eller en Istar skulle upptäcka en nazgûl skulle detta kunna röja Saurons närvaro. De Nio är ju intimt förbundna med sin mästare. Khamûl försöker därför i alla lägen framstå som en varelse av annat slag än en ringvålnad.

Grundegenskaper

	SRR	EDD
STY	90	15
STO	—	14
FYS	99	—
SMI	91	15
INT	82	13
PSY	100	48
PER	100	18

SRR-data

Rang: 40
Skadepoäng: 240
Rustning: Metall
FB: 90
Sköld: Nej
Arm/benskenor: Ja
Närstrids-AB: 210 bredsvärd, 210 kortsvärd
Projektil-AB: 180 blåsrör, 180 bola
Förflyttningsmodifikation: 10
Yrke: Utbygdsjägare
Färdighetsbonus: Klättra 107, Rida 85, Fällor 40, Lås 75, Smyga/gömma sig 85, Iakttagelseförmåga 107, Skådespeleri 75, Vältalighet 55, Spåra 109, Väderförutsägelse 85, Etikett 134, Riktade besvärjelser 50, Använda magiska föremål 60, Läsa runor 40.
Besvärjelser: Alla bardlistor och fyra öppna flödesmagilistor, 120 PP.
Luktsinne: Khamûl kan finna en utvald dofts alla källor inom 30 meter. En person som klarar ett motståndsslag mot en attack R25 blir inte upptäckt.
Hörsel: Khamûl kan uppfatta det exakta läget för alla ljudkällor inom 30 meter.
Bola: Vattenskimmer är en +25 bola med alvdräpande egenskaper. Den är gjord av svart läder och blått cuivac-trä från Helcar Sael.
Blåsrör: Ormstunga är ett +15, alvdräpande blåsrör med mallorninläggningar. Alla gifter som stryks på dess pilar får sin giftnivå ökad med 40.
Drakhjälm: En +10 mörkblå tunnhjälm som är formad likt en elddrakes huvud. Bäraren får +10 på alla motståndsslag och hans besvärjelser kastas som R60.
Rustning: Tillverkat av mörkblått och svart drakskinn. Räknas som metallrustning med arm- och benskenor.
Morguldolk: En +30 dolk som räknas som kortsvärd. Dess långa, tunna blad glittrar kallt. Det förångas när det utsätts för solljus och bryts av när kniven gör en kritisk skada. När ett klingfragment fastnat i målets kropp ska offret slå ett motståndsslag med sin rang mot angriparens rang. Ett misslyckande innebär att klingfragmentet äter sig in till hjärtat på 50 minus misslyckandet dygn (exempel: om motståndsslaget missade med 26 tar det 24 dygn). Under denna period modifieras alla offrets tärningsslag med dubbla misslyckandet (i detta exempel blir det 2x26=52) på grund av förgiftning.

EDD-data

KP: 48
SB: —
Skydd: Helrustning
Stridsfärdigheter: Bredsvärd 42, Kortsvärd 42, Bola 36, Blåsrör 36
Övriga färdigheter: Klättra 21, Rida 17, Fällor 8, Lås 15, Smyga 17, Gömma sig 17, Finna dolda ting 21, Upptäcka fara 21, Förklädnad 15, Övertala 11, Spåra 22, Överklasstil 27.
Besvärjelser: Illusionism 15, Mentalism 15. S19 i alla allmänna, illusionist- och mentalistbesvärjelser med skolvärde 15 eller lägre. Detta är möjligt på grund av de krafter Khamûl får från sin ring.
Luktsinne: Khamûls omänskliga luktsinne kan finna en utvald dofts alla källor inom 30 meter. En person som klarar sig från upptäckt om han övervinner Khamûls PSY med sin egen på motståndstabellen.
Hörsel: Khamûl skarpa öron kan uppfatta det exakta läget för alla ljudkällor inom 30 meter.
Bola: Vattenskimmer är en bola med FÖRTROLLA VAPEN E5, NEXUS och PERMANENS. Dessutom gör den automatiskt 3T10 i skada om den träffar en alv. Den är gjord av svart läder och blått cuivac-trä från Helcar Sael.
Blåsrör: Ormstunga är ett blåsrör med FÖRTROLLA VAPEN E3, NEXUS och PERMANENS och mallorninläggningar. Alla gifter som stryks på dess pilar får sin giftstyrka ökad med 20.
Drakhjälm: En mörkblå tunnhjälm (abs 10) som är formad likt en elddrakes huvud. Bäraren får en modifikation på 10 i sin favör på alla 1T100-slag på motståndstabellen och hans PSY dubblas när han kastar besvärjelser.
Rustning: Tillverkat av mörkblått och svart drakskinn. Räknas som helrustning med abs 10.
Morguldolk: En dolk med FÖRTROLLA VAPEN E6, NEXUS och PERMANENS och som räknas som kortsvärd. Dess långa, tunna blad (BV 9) glittrar kallt. Det förångas när det utsätts för solljus och bryts av när kniven gör minst tre poäng skada. När ett klingfragment fastnat i målets kropp ska offret slå ett motståndsslag med sin PSY mot angriparens PSY. Ett misslyckande innebär att klingfragmentet äter sig in till hjärtat på 50 minus misslyckandet dygn (exempel: om motståndsslaget missade med 26 tar det 24 dygn). Under denna period modifieras alla offrets färdighetsslag med –5 på grund av förgiftning.

SAURONS SPRÅKRÖR

Saurons Språkrör är Saurons särskilde medhjälpare och hans mäktigaste tjänare bland de dödliga. Fastän Språkröret inte är odöd, är han otroligt långlivad. Han använder sina kunskaper i magi att förlänga sitt liv utan att drabbas av märkbara biverkningar. Hans minne har dock inte förbättrats, utan behåller sina mänskliga begränsningar. Under årtusendenas lopp har han glömt långt mer än vad en vanlig människa kan lära sig under sitt liv. Bland annat har han glömt sitt namn och sitt ursprung.

Även Språkröret försöker dölja sin sanna identitet av samma skäl som Khamûl. Det är ju betydligt lättare för honom, eftersom han fortfarande besitter sin mänskliga gestalt.

Grundegenskaper

	SRR	EDD
STY	76	13
STO	—	14
FYS	84	13
SMI	98	17
INT	101	19
PSY	99	57
PER	96	16

SRR-data

Rang: 50
Skadepoäng: 120
Rustning: Nej
FB: 40
Sköld: Nej
Arm/benskenor: Nej
Närstrids-AB: 70 kroksabel
Projektil-AB: 50 dolk
Förflyttningsmodifikation: 20
Yrke: Magiker
Färdighetsbonus: Rida 110, Smyga/Gömma sig 135, Iakttagelseförmåga 140, Läsa runor 90, Använda magiska föremål 102, Riktade besvärjelser 124, Skådespel 87, Bluff 60, Vältalighet 175, Signalering 84, Stjärnskådande 89, Fingerfärdighet 95, Väderförutsägelse 60, Etikett 120.
Besvärjelser: Samtliga besvärjelser på samtliga listor inom följande kategorier: jordmagi (5.2.5), trollkarlar (5.2.6), barder (5.2.7), flödesmagi (5.2.9)
Avgrundsmanteln: En svart mantel absorberar ljus och förvirrar dem som ser på den (-25 på alla manövrer). Alla gömma-manövrer får nattetid en bonus på +80. FB-bonus +30. Ljusattacker får -50.
Svarta Tornets Röst: Ett halsband av mithril och svart laen som förstärker bärarens röst så att den hörs mycket långt.
Ring: En ring av svart metall som är ett x6 kraftpoängsföremål.
Svarthjälm: Denna liknar de hjälmar som bars av Númenors kungar och är prydd med glittrande fjäll och svarta ädelstenar. Den skyddar bäraren mot mentala attacker (+30 på bärarens rang) och har 25% chans att ta bort en kritisk träff mot huvudet.

EDD-data

KP: 14
SB: —
Skydd: Avgrundsmanteln (se nedan)
Stridsfärdigheter: Kroksabel 14, Kasta dolk 10.
Övriga färdigheter: Rida 22, Smyga 27, Gömma sig 27, Upptäcka fara 28, Finna dolda ting 28, Förklädnad 17, Bluff 12, Övertala 37, Ficktjuveri 19, Överklasstil 24.
Besvärjelser: Elementarmagi 30, alla elementarbesvärjelser med S19. Detta är möjligt tack vare de krafter Sauron har skänkt sin talesman.
Avgrundsmanteln: En svart mantel absorberar ljus, och som förvirrar alla som ser på den (-5 på alla attacker). Färdigheten Gömma sig får nattetid en modifikation på +16.
Svarta Tornets Röst: Ett halsband av mithril och svart laen som förstärker bärarens röst så att den hörs mycket långt.
Ring: En ring av svart metall som innehåller LADDNING E6.
Svarthjälm: Denna hjälm liknar de som bars av Númenors kungar och är prydd med glittrande fjäll och svarta ädelstenar. Den skyddar bäraren mot magiska attacker (+6 på bärarens PSY) och har abs 10.

CELEDHRING

Grundegenskaper

	SRR	EDD
STY	86	14
STO	—	16
FYS	87	14
SMI	100	18
INT	95	16
PSY	94	45
PER	97	16

SRR-data

Rang: 40
Skadepoäng: 200
Rustning: Ingen
FB: 50
Sköld: Nej
Arm/benskenor: Nej
Närstrids-AB: 75 dolk
Projektil-AB: —
Yrke: Magiker
Färdighetsbonus: Läsa runor 160, Använda magiska föremål 140, Riktade besvärjelser 150.
Magi: Celedhrings val av besvärjelser koncentreras till sådana som passar in i hans alkemiska studier. Han vill manipulera materien omkring sig med de magiska krafterna.

EDD-data

KP: 15
SB: —
Skydd: Inget
Stridsfärdigheter: Dolk 15
Övriga färdigheter: Elementarmagi 20.
Besvärjelser: Celedhrings val av elementarbesvärjelser koncentreras till sådana som passar till alkemi. Han vill manipulera materien omkring sig med de magiska krafterna. Räkna med att han har S19 i de flesta av sina besvärjelser.

DURAN

Grundegenskaper

	SRR	EDD
STY	102	20
STO	—	20
FYS	101	30
SMI	100	18
INT	80	13
PSY	80	43
PER	100	18

SRR-data

Rang: 40
Skadepoäng: 120
Rustning: Metallrustning
FB: 80
Sköld: Nej
Arm/benskenor: Ja
Närstrids-AB: 200 knytnäve (räknas som stridsklubba)
Projektil-AB: —
Typ: Demonkrigare

EDD-data

KP: 25
SB: 1T4
Skydd: Helrustning
Stridsfärdigheter: Slagsmål 40. Knytnäven ger 1T8+SB i skada.

MAGISK STATY

Grundegenskaper

	SRR	EDD
STY	105	23
STO	—	20
FYS	101	30
SMI	98	17
INT	—	—
PSY	—	—
PER	—	—

SRR-data

Rang: 20
Skadepoäng: 80
Rustning: Metallrustning
FB: 80
Sköld: Nej
Arm/benskenor: Ja
Närstrids-AB: 100 tvåhandssvärd
Projektil-AB: —

EDD-data

KP: 25
SB: 1T6
Skydd: Helrustning
Stridsfärdigheter: Tvåhandssvärd 20. Statyn kan både angripa och parera med svärdet i samma SR.

GOROVOD

Grundegenskaper

	SRR	EDD
STY	87	14
STO	—	14
FYS	86	14
SMI	100	18
INT	96	16
PSY	89	24
PER	85	14

SRR-data

Rang: 20
Skadepoäng: 100
Rustning: Nej
FB: 90
Sköld: Nej
Arm/benskenor: Nej
Närstrids-AB: 90 dolk
Projektil-AB: —
Yrke: Magiker
Färdighetsbonus: Läsa runor 120, Använda magiska föremål 110, Riktade besvärjelser 111.
Magi: Även Gorovods val av besvärjelser koncentreras till sådana som påverkar materien.

EDD-data

KP: 14
SB: —
Skydd: Inget
Stridsfärdigheter: Dolk 18
Övriga färdigheter: Elementarmagi 19 och så många mäktiga elementarbesvärjelser S19 som hjärnan kan rymma.

FROEDHIR

Grundegenskaper

	SRR	EDD
STY	87	14
STO	—	15
FYS	79	13
SMI	100	18
INT	96	16
PSY	89	19
PER	85	14

SRR-data

Rang: 15
Skadepoäng: 90
Rustning: Nej
FB: 40
Sköld: Nej
Arm/benskenor: Nej
Närstrids-AB: 60 dolk
Projektil-AB: —
Yrke: Magiker
Färdighetsbonus: Läsa runor 120, Använda magiska föremål 100, Riktade besvärjelser 100.
Magi: Froedhir vill helst ha sådana besvärjelser med vilka hans förmåga att uppfatta omvärlden förbättras.

EDD-data

KP: 14
SB: —
Skydd: Inget
Stridsfärdigheter: Dolk 12
Övriga färdigheter: Mentalism 19 och besvärjelser som förbättrar hans förmåga att observera omvärlden. Han har S15 på så många besvärjelser hjärnan kan rymma.

GRASHUKH

Grundegenskaper

	SRR	EDD
STY	101	19
STO	—	19
FYS	100	18
SMI	99	17
INT	89	14
PSY	78	13
PER	98	17

SRR-data

Rang: 10
Skadepoäng: 180
Rustning: Ringbrynja
FB: 60
Sköld: Ja
Arm/benskenor: Ja
Närstrids-AB: 180 kortsvärd
Projektil-AB: 160 armborst
Yrke: Krigare
Färdighetsbonus: Klättra 55, Oskadliggöra fällor 45, Smyga/gömma sig 76, Iakttagelseförmåga 63, Anfall bakifrån 12

EDD-data

KP: 19
SB: 1T4
Skydd: Ringbrynja på kroppen, öppen hjälm.
Stridsfärdigheter: Kortsvärd 36, armborst 32, Medelstor sköld 30
Övriga färdigheter: Klättra 11, Hantera fällor 9, Smyga 15, Kamouflage 15, Finna dolda ting 12, Upptäcka fara 12.

ENNA SAN SARAB

SRR-data

Rang: 30
Typ: Ondskefull ande, manifesterad som stor, vit spindel.
Skadepoäng: 130 i kroppen, 8 ben med vardera 15 (FB 35), 2 ögongrupper med vardera 25 (FB 60).
Rustning: Metall på kroppens ovansida, härdläder på kroppens undersida och benen och inget skydd för ögonen.
FB: Varierar beroende på vilken kroppsdel som angrips, se skadepoäng.
Storlek: MS
Snabbhet: L
Närstrids-AB: 90 Ho eller 110 Be. En kritisk skada innebär att spindeln har injicerat ett gift (nivå 30) i offrets kropp. Om offret missar motståndsslaget med 01-50 paralyseras det under flera dygn. Ett misslyckande med 51 eller mer innebär omedelbar död.
Magi: 120 kraftpoäng. Enna San Sarab kan några få, ondskefulla besvärjelser enligt SLs val (se t.ex. Naturens skydd).
Färdighetsbonus: Riktade besvärjelser 90.
Övrigt: Reducera spindelns anfallsslag med 100 när hon slåss i dagsljus eller starkt magiskt sken.

EDD-data

STY	40	INT	13
STO	40	PSY	28
FYS	36	KP	38
SMI	7	SB	2T6

Skydd: Kropp 8 p, ben 4 p, huvud 1 p
Stridsfärdigheter: 1 Bett (FV 16, 1T8+SB+gift (styrka 15)), 1 Sting (FV 14, 1T6+SB+gift (styrka 15)). Minska FV med 10 om spindeln slåss i dagsljus eller starkt magiskt sken.
Övriga färdigheter: Klättra 7, Lyssna 17, Spåra 16.
Magi: Nekromanti 9, RÄDSLA S15.

CEBER FANUIN

HUINEN

Denne noldoralv är en mäktig magiker och herre till Ceber Fanuin. Han är 205 cm och väger ca 100 kg. Det svarta håret är mycket lockigt med insprängda vita slingor. Han bär det kort i en okammad kalufs. Han har ett långt ansikte med stora bruna ögon, som ibland är smaragdgröna och ibland mörkbruna, beroende på ljuset; en liten näsa ovanför en mun som vanligtvis hänger lite öppen. När han rör sig utanför sitt hem föredrar han att vara förklädd.

Det allmänna intrycket man får av Huinen, om man får den sällsynta chansen att möta honom, är att han antingen är mycket dum eller mentalt störd. Hans röst är mycket låg och han talar stammande (att detta är avsiktligt är en hemlighet han inte delar med någon), vilket också bidrar till det allmänna intrycket av hans dumhet. Han har också setts dregla. Å andra sidan kan Huinen, när han vill, imitera i stort sett vem som helst med mycket stor skicklighet. Han är en förstklassig skådespelare.

Huinen anförtror sig inte helt åt någon. Om det överhuvudtaget finns någon han litar på, är det skyddslingen Ringlin. Han vet att Arien är slav under Sauron, men låter henne stanna i hopp om att hon ska göra sig fri från denna boja.

Siarens attityd mot "gäster" varierar, och skulle kunna anses helt slumpmässig. Objudna gäster behandlas ofta utan vänlighet, och fråntas normalt allt minne om Ceber Fanuins läge, innan de lämnas ute i skogen. Å andra sidan, vakar Huinen alltid över den omgivande skogen, och medlemmar av husets vakter är alltid ute på patrullering. Resande som verkligen har problem, släpps vanligtvis in och får hjälp, innan de skickas iväg. Huinen värderar sitt hems hemliga läge högt.

Grundegenskaper

	SRR	EDD
STY	76	13
STO	—	20
FYS	89	14
SMI	100	18
INT	97	16
PSY	89	37
PER	101	19

SRR-data

Rang: 33
Skadepoäng: 112
Rustning: Nej
FB: 100
Sköld: Nej
Arm/benskenor: Nej
Närstrids-AB: 100 bredsvärd
Projektil-AB: —
Yrke: Magiker
Färdighetsbonus: Läsa runor 160, Använda magiska föremål 140, Riktade besvärjelser 150.
Ringar: En silverring som är ett x6 kraftpoängsföremål. En ring som tillåter honom att skjuta elblixtar 90 meter, och med x3 skadepoäng, så ofta som 6 ggr/dag. Ringen laddar upp sig själv och kan inte förbrukas permanent.
Mantel: En lång mantel som tillåter honom att bli omedelbart osynlig så ofta som en gång per rond.
Diadem: Ett diadem som skyddar som en hjälm.
Örhänge: En smaragd infattad i mithril som behärskar nästan alla språk som finns i Midgård.
Handledsskydd: Ett par av läder som skapar en dimmig aura kring honom när han vill och lägger 60 till hans försvarsbonus.

EDD-data

KP: 17
SB: —
Skydd: Inget
Stridsfärdigheter: Bredsvärd 20
Övriga färdigheter: Elementarmagi 20, Mentalism 20. Han har lärt sig alla elementar- och mentalismbesvärjelser till S19 och har för det mesta hjärnan full.
Ringar: En silverring med LADDNING E3. En ring som tillåter honom att skjuta ENERGISTRÅLE E5 med NEXUS och PERMANENS.
Mantel: En lång mantel som tillåter honom att bli osynlig. NEXUS, PERMANENS.
Diadem: Ett diadem som skyddar som en romersk hjälm.
Örhänge: En smaragd infattad i mithril som behärskar nästan alla språk som finns i Midgård.
Handledsskydd: Ett par av läder som skapar en dimmig aura kring honom när han vill. Angripare får −12 på CL. NEXUS, PERMANENS.

RINGLIN

Ringlin är noldoralv och Huinens lojale medhjälpare. Han är oense med Arien, då han tycker att hennes förslag går emot Huinens hälsa och husets överlevnadsutsikter. Han anar inte den rätta källan till hennes idéer. Ringlin har svart, lockigt hår, en smärt figur och är nästan 2 meter lång. Ögonen är kanske det märkligaste hos honom, och de gav honom hans namn: (*"Isande Blick"* på sindarin). De är lysande violblå, och hans blick sägs kunna paralysera av sin egen kraft.

Grundegenskaper

	SRR	EDD
STY	96	16
STO	—	18
FYS	89	14
SMI	100	18
INT	99	17
PSY	78	23
PER	101	19

SRR-data

Rang: 20
Skadepoäng: 120
Rustning: Nej
FB: 90
Sköld: Nej
Arm/benskenor: Nej
Närstrids-AB: 100 dolk
Projektil-AB: 40 dolk
Yrke: Andebesvärjare
Färdighetsbonus: Läsa runor 120, Använda magiska föremål 140, Riktade besvärjelser 80.
Amulett: Ett halssmycke som är ett x4 kraftpoängsföremål.

EDD-data

KP: 13
SB: —
Skydd: Inget
Stridsfärdigheter: Dolk 16
Övriga färdigheter: Mentalism 12, Illusionism 11
Besvärjelser: KONTROLLERA PERSON S19, OSYNLIGHET S17, FÖRVIRRA S17, TYSTNAD S17, DUNKEL S19.

ARIEN

Arien är en silvanalv och Huinens assistent. Hon har långt kastanjefärgat hår och gröna ögon. Hon är 185 cm lång och rör sig med en katts smidighet och grace; en riktig skönhet även bland de odödliga.

För länge sedan snärjdes hon av Sauron när hon försökte utforska ett av hans tillhåll och han tog kontrollen över hennes sinne. Nu är hon Dol Guldurs spion hos Huinen, en person som Sauron gärna vill veta mer om.

Ceber Fanuins garnison är helt lojal till Huinen, så Arien har liten chans att kunna arrangera ett "myteri".

Grundegenskaper

	SRR	EDD
STY	78	13
STO	—	13
FYS	78	13
SMI	99	17
INT	96	16
PSY	97	23
PER	99	17

SRR-data

Rang: 17
Skadepoäng: 80
Rustning: Nej
FB: 70
Sköld: Nej
Arm/benskenor: Nej
Närstrids-AB: 80 dolk
Projektil-AB: —
Yrke: Magiker
Färdighetsbonus: Läsa runor 120, Använda magiska föremål 100, Riktade besvärjelser 100.
Magi: Arien är intresserad av magi med vars hjälp hon manipulerar andra intelligenta varelser.

EDD-data

KP: 17
SB: 1T4
Skydd: Inget
Stridsfärdigheter: Dolk 20, Kastdolk 8
Övriga färdigheter: Animism 20 och alla animistbesvärjelser S19. Han har normalt hjärnan full.
Amulett: Ett halssmycke med LADDNING E4.

ALLMÄNT

RADAGAST

Radagst den Brune är den svagaste av de fem Istari. Han utvaldes av Yavanna till att vara alla växters väktare.

Som sina ordensbröder har Radagast antagit gestalten av en gammal, grånad man. Men tack vara sina särskilda krafter kan en Istar vara lika stark, uthållig och skärpt som den mest hårdföre och duglige dúnadan.

Grundegenskaper

	SRR	EDD
STY	100	18
STO	—	17
FYS	103	67
SMI	100	18
INT	96	16
PSY	104	82
PER	101	19

SRR-data

Rang: 40 för attacker, 60 sann rang i Midgård som används i alla andra sammanhang.
Skadepoäng: 210
Rustning: Härdläder
FB: 90
Sköld: Nej
Arm/benskenor: Ja
Närstrids-AB: 150 trästav, 150 bredsvärd
Projektil-AB: 100 dolk
Förflyttningsmodifikation: 45
Yrke: Andebesvärjare
Färdighetsbonus: Klättra 61, Simma 66, Rida 76, Spåra 105, Smyga/gömma sig 91, Iakttagelseförmåga 94, Läsa runor 50, Använda magiska föremål 76, Riktade besvärjelser 60, Djurträning 126, Grottkunskap 89, Samla föda 116, Signalering 85, Stjärnskådande 68, Väderförutsägelse 86.
Besvärjelser: 240 kraftpoäng. Samtliga besvärjelser på samtliga utbygdsjägar-, andebesvärjar- och öppna flödesmagilistor.
Fågeltal: Radagast kan förstå och kommunicera med alla slags fåglar och han kan urskilja en fågels känslor och minnen på samma sätt som sina egna.
Aman-mantel: En lång, brun mantel med huva som fungerar som en härdläderrustning med hjälm och arm- och benskenor, utan att leda till några avdrag för belastning.
Stav: En två meter lång stav av ek som är ett x8 kraftpoängsföremål och som ger Radagast +20 på FB, motståndsslag och slag för besvärjelser.
Träsvärd: Erivagil är ett +30 heligt bredsvärd, tillverkat i Aman av förtrollat, silvrigt trä. Det är också orchdräpare och människodräpare, men skadar inte levande växter och ointelligenta djur.

EDD-data

KP: 42
SB: 1T4
Skydd: Magisk mantel (se nedan)
Stridsfärdigheter: Trästav 30 (kan angripa och parera med staven i samma SR), Bredsvärd 30, Kasta dolk 20
Övriga färdigheter: Klättra 12, Simma B3, Rida 15, Spåra 21, Smyga/gömma sig 18, Finna dola ting 19, Upptäcka fara 19, Djurträning 25, Grottkunskap 17, Skogsöverlevnad 23, Zoologi 20, Botanik 20.

Besvärjelser: Animism 30. Samtliga animistbesvärjelser S19. Detta är möjligt tack vare att Radagast är en av Maiar.
Fågeltal: Radagast kan förstå och kommunicera med alla slags fåglar och han kan urskilja en fågels känslor och minnen på samma sätt som sina egna.
Aman-mantel: En lång, brun mantel med huva som fungerar som en rustning med hjälm och arm- och benskenor. Den väger 2 BEP och har abs 4.
Stav: En två meter lång stav av ek (BV 20) som har LADDNING E8 och ger en bonus på +4 på PSY när Radagast ska använda eller försvara sig mot magi. Denna bonus fungerar också som FÖRTROLLA VAPEN E4 med NEXUS och PERMANENS.
Träsvärd: Erivagil är ett bredsvärd (BV 20), tillverkat i Aman av förtrollat, silvrigt trä. Det har FÖRTROLLA VAPEN E6, NEXUS och PERMANENS och ger dubbel skada när det träffar människor eller orcher. Det skadar inte växter och djur.

VAGAIG

Grundegenskaper

	SRR	EDD
STY	100	18
STO	—	18
FYS	100	18
SMI	98	17
INT	89	14
PSY	86	14
PER	99	17

SRR-data

Rang: 15
Skadepoäng: 150
Rustning: Ringbrynja
FB: 50
Sköld: Ja
Arm/benskenor: Ja
Närstrids-AB: 160 bredsvärd
Projektil-AB: 120 långbåge
Yrke: Krigare
Färdighetsbonus: Klättra 55, Simma 60, Rida 100, Oskadliggöra fällor 45, Smyga/gömma sig 76, lakttagelseförmåga 63, Anfall bakifrån 12

EDD-data

KP: 18
SB: 1T4
Skydd: Heltäckande ringbrynja, romersk hjälm.
Stridsfärdigheter: Bredsvärd 32, Långbåge 24, Medelstor sköld 24.
Övriga färdigheter: Klättra 11, Simma B3, Rida 20, Hantera fällor 9, Smyga 15, Kamouflage 15, Finna dolda ting 12, Upptäcka fara 12.
Hjälteförmågor: Stålblick

AUGIMUND

Grundegenskaper

	SRR	EDD
STY	98	17
STO	—	18
FYS	100	18
SMI	99	17
INT	75	13
PSY	86	14
PER	98	17

SRR-data

Rang: 12
Skadepoäng: 145
Rustning: Härdläder
FB: 49
Sköld: Ja
Arm/benskenor: Ja
Närstrids-AB: 150 handyxa
Projektil-AB: 120 armborst
Yrke: Krigare
Färdighetsbonus: Klättra 55, Rida 90, Oskadliggöra fällor 45, Smyga/gömma sig 76, lakttagelseförmåga 63, Anfall bakifrån 12

EDD-data

KP: 18
SB: 1T4
Skydd: Nitläder på kroppen, öppen hjälm
Stridsfärdigheter: Handyxa 30, Armborst 24, Medelstor sköld 24
Övriga färdigheter: Klättra 11, Rida 18, Hantera fällor 9, Smyga 15, Kamouflage 15, Finna dolda ting 12, Upptäcka fara 12.
Hjälteförmågor: Snabbslående.

MAHRCARED

Grundegenskaper

	SRR	EDD
STY	72	12
STO	—	18
FYS	67	12
SMI	96	16
INT	83	13
PSY	45	10
PER	85	14

SRR-data

Rang: 18
Skadepoäng: 175
Rustning: Ringbrynja
FB: 65
Sköld: Ja
Arm/benskenor: Ja/ja
Närstrids-AB: 177 bredsvärd, 167 lans
Projektil-AB: 160 handyxa
Förflyttningsmodifikation: 10
Yrke: krigare
Färdighetsbonus: Klättra 55, Simma 60, Rida 140, Oskadliggöra fällor 45, Smyga/gömma sig 76, lakttagelseförmåga 63, Anfall bakifrån 12

EDD-data

KP: 15
SB: -
Skydd: Lång ringbrynja, öppen hjälm
Stridsfärdigheter: Bredsvärd 35, Lans 33, Kastyxa 32, Medelstor sköld 25
Övriga färdigheter: Klättra 11, Simma B3, Rida 33, Hantera fällor 9, Smyga 15, Kamouflage 15, Finna dolda ting 12, Upptäcka fara 12.

UIRDRIKS

I texten omnämns hans två söner Gartila (typisk krigare kvalitet C) och den onde Wuilaric (SRR: typisk andebesvärjare R10, EDD: en duglig animist).

Grundegenskaper

	SRR	EDD
STY	68	12
STO	—	13
FYS	76	13
SMI	45	10
INT	90	15
PSY	97	16
PER	88	14

SRR-data

Rang: 22
Skadepoäng: 100
Rustning: Nej
FB: 20
Sköld: Nej
Arm/benskenor: Nej
Närstrids-AB: 80 dolk
Projektil-AB: —
Yrke: Bard
Färdighetsbonus: Geografi 100, Historia 100, Vältalighet 80, Musik 80.

EDD-data

KP: 13
SB: —
Skydd: Inget
Stridsfärdigheter: Dolk 16
Övriga färdigheter: Geografi 20, Historia 20, Övertalning 16, Spela flöjt B4.

ATAGAVIA

Atagavias stridsslaga är av osedvanligt god kvalitet (SRR: +10, EDD: BV 15).

Grundegenskaper

	SRR	EDD
STY	98	17
STO	—	16
FYS	97	16
SMI	98	17
INT	72	12
PSY	78	13
PER	94	15

SRR-data

Rang: 16
Skadepoäng: 120
Rustning: Ringbrynja
FB: 20
Sköld: Nej
Arm/benskenor: Ja
Närstrids-AB: 150 stridsslaga
Projektil-AB: 100 armborst
Yrke: Krigare
Färdighetsbonus: Klättra 55, Simma 60, Oskadliggöra fällor 45, Smyga/gömma sig 80, Iakttagelseförmåga 63, Anfall bakifrån 12

EDD-data

KP: 16
SB: —
Skydd: Ringbrynja på kroppen, öppen hjälm
Stridsfärdigheter: Stridsslaga 30, Armborst 20, Medelstor sköld 25
Övriga färdigheter: Klättra 11, Simma B3, Hantera fällor 9, Smyga 16, Kamouflage 16, Finna dolda ting 12, Upptäcka fara 12.
Hjälteförmågor: Orädd.

BEORABORN

Grundegenskaper

	SRR	EDD
STY	101	19
STO	—	18
FYS	100	18
SMI	98	17
INT	86	14
PSY	87	14
PER	96	16

SRR-data

Rang: 24
Skadepoäng: 160
Rustning: Nej
FB: 30
Sköld: Nej
Arm/benskenor: Nej
Närstrids-AB: 130 bredsvärd
Projektil-AB: 110 långbåge
Yrke: Krigare
Färdighetsbonus: Klättra 65, Simma 80, Oskadliggöra fällor 55, Smyga/gömma sig 110, Iakttagelseförmåga 120, Anfall bakifrån 12

EDD-data

KP: 18
SB: 1T4
Skydd: Tyg
Stridsfärdigheter: Bredsvärd 26, Långbåge 22
Övriga färdigheter: Klättra 13, Simma B4, Hantera fällor 11, Smyga 22, Kamouflage 22, Finna dolda ting 24, Upptäcka fara 24.
Hjälteförmågor: Kattfot, Järnnäve

WAULFA

Grundegenskaper

	SRR	EDD
STY	95	16
STO	—	16
FYS	97	16
SMI	89	14
INT	83	13
PSY	93	15
PER	88	14

SRR-data

Rang: 18
Skadepoäng: 125
Rustning: Metall
FB: 30
Sköld: Nej
Arm/benskenor: Ja
Närstrids-AB: 140 bredsvärd
Projektil-AB: 120 långbåge
Yrke: Krigare
Färdighetsbonus: Klättra 55, Simma 60, Oskadliggöra fällor 45, Smyga/gömma sig 90, Iakttagelseförmåga 80, Anfall bakifrån 12

EDD-data

KP: 16
SB: —
Skydd: Metallkyrass, nitläderkilt, metallskenor på armar och ben, romersk hjälm.
Stridsfärdigheter: Bredsvärd 28, Långbåge 24, Liten sköld 24.
Övriga färdigheter: Klättra 11, Simma B3, Hantera fällor 9, Smyga 18, Kamouflage 18, Finna dolda ting 16, Upptäcka fara 16.
Hjälteförmågor: Snabbslående.

9 MILITÄRTABELLER

Följande serie tabeller presenterar militära data för södra Mörkmårdens invånare ca 3Å 1640. Soldaterna indelas i fem kvaliteter, från A (de bästa) till E (de sämsta). U betyder urukhai. Exakt vad dessa koder betyder för SRR och EDD förklaras i avsnittet truppkvalitet. Siffrorna för antal stridande är medeltal under tidsperioden och kan fluktuera.

TRUPPKVALITET

Här finns exempel på hur typiska krigare ser ut. Givetvis kan de modifieras för att passa SLs önskemål, varje individ är ju unik. När det gäller färdigheter har vi föreslagit vad vi uppfattar som ett minimum av nyttiga sådana. Lägg gärna till fler färdigheter som passar in.

SRR

Kvalitet	Rang	Skadepoäng	FB†	Vapen 1	Vapen 2	Vapen 3
A	20	165	65	180	160	150
B	15	160	60	160	140	140
C	10	129	15	120	101	100
D	6	99	15	100	73	73
E	2	47	15	56	36	41

†Exklusive sköld.

EDD

Orcher ökar STY med 3, uruk-hai med 6. Nordmännen är resligare än österlänningarna och ökar därför STO med 2. De personer som använder sköld har samma FV för den som för vapen-2.

Kvalitet A

STY 18 SMI 18 KAR 18
STO 14 INT 17 SB —
FYS 18 PSY 18 KP 16

Färdigheter: Vapen-1 38, Vapen-2 32, Vapen-3 30, Dra vapen 20, Första hjälpen 15, Kamouflage† 15, Rida* 38, Upptäcka fara† 15, Finna dolda ting† 14

Kvalitet B

STY 17 SMI 16 KAR 15
STO 14 INT 15 SB —
FYS 16 PSY 15 KP 15

Färdigheter: Vapen-1 32, Vapen-2 28, Vapen-3 28, Dra vapen 15, Första hjälpen 15, Kamouflage† 14, Rida* 32, Upptäcka fara† 14, Finna dolda ting† 13

Kvalitet C

STY 15 SMI 15 KAR 13
STO 13 INT 13 SB —
FYS 15 PSY 13 KP 14

Färdigheter: Vapen-1 24, Vapen-2 20, Vapen-3 20, Dra vapen 10, Första hjälpen 15, Kamouflage† 12, Rida* 24, Upptäcka fara† 12, Finna dolda ting† 10

Kvalitet D

STY 14 SMI 13 KAR 10
STO 11 INT 10 SB
FYS 12 PSY 11 KP 12

Färdigheter: Vapen-1 20, Vapen-2 15, Vapen-3 15, Första hjälpen 12, Kamouflage† 10, Rida* 20, Upptäcka fara† 10, Finna dolda ting† 7

Kvalitet E

STY 13 SMI 12 KAR 9
STO 11 INT 9 SB —
FYS 11 PSY 10 KP 11

Färdigheter: Vapen-1 11, Vapen-2 7, Vapen-3 8, Första hjälpen 10, Kamouflage† 5, Rida* 12, Upptäcka fara†5, Finna dolda ting† 5

**Endast ryttarfolk.*
†Lägg till 5 för spanare.

NYA VAPEN

USRIEV

Asdriagernas specialvapen är usrieven, ett vapen som liknar den japanska naginatan. Den kan användas både som stöt- och huggvapen.

SRR: Kan användas som tvåhandssvärd eller lans. Det väger 5 kg och kostar 12 ss.

EDD: Kan användas som naginata eller lans. Kämpen kan anfalla och parera med den i samma SR och därför har färdigheten Usriev kostnad = 3. Använd naginatans data för allt, utom skada vid lansattack då vapnet skadar som lans. När man utför en lansattack kan man inte parera samma SR.

BLÅSRÖR I SRR

Dessa täcks inte av SRR-reglerna. Vapnet har grundräckvidd 3. Dess projektil vållar ingen skada i sig, men om den tränger igenom målets rustning drabbas målets av projektilens gift. Projektilen har 10% chans att tränga igenom MR, 30% för RB, 60% för HL, 80% ML och 100% för ingen rustning. Addera 10% till chansen om målet inte har benskenor och 5% om det inte har armskenor.

URUK-TORG

Orchstammen har 70 vargar som riddjur.

Rustning: SRR: Alla kämpar har arm- och benskenor, och alla utom hillebardiärerna använder sköld. EDD: Alla kämpar har arm- och benskenor av läder och öppna hjälmar och alla utom hillebardiärerna använder medelstor sköld. Härdläder = nitläder.

Trupptyp	Kval.	Antal	Rustning	Närstridsv.	Avståndsv.
Uruk-ledare U	C	6	Ringbrynja	Bredsvärd	Kortbåge
Lurg-ledare	D	16	Härdläder	Kroksabel	Kortbåge
Krigare	E	48	Läder	Koksabel	Kortbåge
Hillebardiär	E	110	Läder	Hillebard, kortsv.	Kortbåge

URUK-HARNAK

Rustning: SRR: Alla kämpar har arm- och benskenor, och alla utom hillebardiärerna använder sköld. EDD: Alla kämpar har arm- och benskenor av läder och öppna hjälmar och alla utom hillebardiärerna använder medelstor sköld.

Trupptyp	Kval.	Antal	Rustning	Närstridsv.	Avståndsv.
Uruk-ledare U	C	6	Ringbrynja	Bredsvärd	Kortbåge
Lurg-ledare	D	36	Läder	Kroksabel	Kortbåge
Krigare	E	96	Läder	Koksabel	Kortbåge
Hillebardiär	E	72	Läder	Hillebard, kortsv.	Kortbåge

DOL GULDURS GARNISON

Rustning: SRR: Alla kämpar har arm- och benskenor, och alla utom hillebardiärerna använder sköld. EDD: Alla kämpar utom uruk-ledarna har arm- och benskenor av läder och öppna hjälmar. Uruk-ledarna har ringbrynja på hela kroppen och romerska hjälmar. Alla utom hillebardiärerna använder medelstor sköld. Härdläder = nitläder.

Trupptyp	Kval.	Antal	Rustning	Närstridsv.	Avståndsv.
Uruk-ledare U	B	12	Ringbrynja	Bredsvärd	Kortbåge
Borgvakter U	C	30	Ringbrynja	Bredsvärd	Kortbåge
Elitkrigare U	D	30	Härdläder	Kroksabel	Kortbåge
Krigare U	E	60	Läder	Koksabel	Kortbåge
Hillebardiär U	E	48	Läder	Hillebard, kortsv.	Kortbåge

SKOGSALVER

Rustning: SRR: Alla har arm- och benskenor och sköld. EDD: Alla har nitläder över hela kroppen, öppna hjälmar och medelstora sköldar.

Trupptyp	Kval.	Antal	Rustning	Närstridsv.	Avståndsv.
Patrullchefer	C	6	Härdläder	Bredsvärd	Långbåge
Veteraner	D	36	Härdläder	Bredsvärd	Långbåge
Krigare	E	18	Härdläder	Bredsvärd	Långbåge

BEIJABAR

Rustning: SRR: Beorningarna har arm- och benskenor och slåss med tvåhands stridsyxor. EDD: Beorningarna har nitläder över hela kroppen, öppen hjälm, medelstor sköld och slåss med enhands stridsyxor (justera STY uppåt om det behövs).

Trupptyp	Kval.	Antal	Rustning	Närstridsv.	Avståndsv.
Hövding	A	3	Härdläder	Stridsyxa	Långbåge
Krigare	D	100	Härdläder	Stridsyxa	Långbåge

SKOGSSTAM

Rustning: SRR: Alla har arm- och benskenor och sköld. EDD: Alla har läder över hela kroppen och medelstora sköldar. Hövdingar och veteraner har öppna hjälmar, krigare läderhuvor.

Trupptyp	Kval.	Antal	Rustning	Närstridsv.	Avståndsv.
Hövding	B	10	Läder	Handyxa	Långbåge
Veteran	D	100	Läder	Handyxa	Långbåge
Krigare	E	400	Läder	Handyxa	Långbåge

CEBER FANUINS GARNISON

Rustning: SRR: Alla utom tjänarna har arm- och benskenor och hjälm. EDD: Härdläder = nitläder. Metall = helrustning. Folk har samma rustning på hela kroppen och medelstor sköld. Vaktkaptenerna och vakterna har öppna hjälmar.

Trupptyp	Kval.	Antal	Rustning	Närstridsv.	Avståndsv.
Aldaron (a)	B	1	Metall	Bredsvärd	Långbåge
Vaktkapten	C	6	Härdläder	Bredsvärd	Långbåge
Vakt	D	42	Läder	Bredsvärd	Långbåge
Tjänare	E	12	Ingen	Bredsvärd	Långbåge

(a) Huinens livvakt.

GONDORS STYRKOR

Dessa styrkor utgör Dor Rhúnens garnison och står under Vagaigs befäl. Förbanden är i fredstid utspridda på ett antal förläggningar, huvudsakligen i sydvästra delen.

Rustning: EDD: Ringbrynja räcker hela kroppen och soldaterna har dessutom romersk hjälm och medelstor sköld. Metallrustn. = Helrustning. SRR: Alla har hjälm, arm- och benskenor och sköld.

Trupptyp	Kval.	Antal	Rustning	Närstridsv.	Avståndsv
Targaen (a)	A	2	Metallrustn.	Bredsvärd	Långbåge
Targaen K (a)	A	2	Metallrustn.	Bredsv., lans	Kortbåge
Thengyn (b)	C	10	Ringbrynja	Bredsvärd	Långbåge
Thengyn K (b)	C	10	Ringbrynja	Bredsv., lans	Långbåge
Ohtarrina (c)	D	50	Ringbrynja	Bredsvärd	Långbåge
Ohtarrina K (c)	D	50	Ringbrynja	Bredsv., lans	Långbåge
Requain (d)	D	200	Ringbrynja	Bredsvärd	Långbåge
Requain K (d)	D	200	Ringbrynja	Bredsv., lans	Långbåge
Ohtar	E	1000	Ringbrynja	Bredsvärd	Långbåge
Ohtar K	E	1000	Ringbrynja	Bredsv., lans	Långbåge

K. kavalleri
a. Kommenderar 500 man
b. Kommenderar 100 man
c. Kommenderar 20 man
d. Veteraner

ÉOTHRAIM

Detta är ett exempel på en stam. Det finns noggrannare beskrivningar av éothraims stammar i Midgårdsmodulen *Rohan*. Alla éothraim slåss till häst och använder vanligtvis lans, bredsvärd, och kortbågar. Varje éothraimkrigare äger en eller två hästar. De antal som anges nedan är de sex stammarnas gemensamma, samlade styrka.

Rustning: EDD: Rustningen täcker hela kroppen och soldaterna har dessutom öppen hjälm och medelstor sköld. Härdläder = nitläder. SRR: Alla har sköld, arm- och benskenor, utom bågskyttarna, vilka saknar dessa tre saker.

Trupptyp	Kval.	Antal	Rustning	Närstridsv.	Avståndsv.
Huithyn (a)	B	1	Ringbrynja	Lans, bredsvärd	Kortbåge
Huithyns livvakt	C	90	Ringbrynja	Lans, bredsvärd	Kortbåge
Thyn (b)	B	6	Ringbrynja	Lans, bredsvärd	Kortbåge
Thyns livvakt	C	87	Ringbrynja	Lans, bredsvärd	Kortbåge
Druigan (c)	D	105	Ringbrynja	Lans, bredsvärd	Kortbåge
Veteraner (d)	D	400	Ringbrynja	Lans, bredsvärd	Kortbåge
Krigare	E	250	Ringbrynja	Lans, bredsvärd	Kortbåge
Bågskyttar (e)	E	160	Härdläder	Bredsvärd	Kortbåge

a. Hövding.
b. Underhövding, leder 60-120 man.
c. Varje tolvmannaenhet har två druigan: chef och ställföreträdande chef.
d. Stöttrupper.
e. Lätt kavelleri för flankskydd.

ASDRIAGER

Dessa är österlänningar och består av nio stammar, varav en typisk beskrivs i tabellen. Asdriagerna är krigiska ryttare. Vapnet usriev beskrivs på annan plats i kapitlet.

Rustning: SRR: Asdriager använder vare sig sköld, arm- eller benskenor. EDD: Asdriagerna skyddar sina armar och ben med tyg. De använder öppna hjälmar.

Trupptyp	Kval.	Antal	Rustning	Närstridsv.	Avståndsv.
Krigsherre (a)	B	1	Ringbrynja	Usriev, Kortsvärd	Kortbåge
Befälhavare (b)	C	10	Ringbrynja	Usriev, Kortsvärd	Kortbåge
Officerare (c)	D	60	Ringbrynja	Usriev, Kortsvärd	Kortbåge
Veteraner (d)	D	100	Härdläder	Usriev, Kortsvärd	Kortbåge
Krigare (e)	E	300	Läder	Usriev, Kortsvärd	Kortbåge
Krigare (f)	E	200	Läder	Usriev, Kortsvärd	Kortbåge

a. Varje stam leds av en krigsherre.
b. Leder 66 man.
c. Leder 10 man.
d. Professionella krigare.
e. Milis.
f. Milis. Sköter flankskyddet.

SAGATHER & LOGATHER

Det finns fem sagath-stammar och tio logath-stammar. De är krigiska, österländska ryttare, vars taktik är att göra snabba räder mot fiendens trupper och undvika regelrätta sammandrabbningar. I tabellen beskrivs en sagath-stam; en logath-stam är ungefär fem gånger större.

Rustning: SRR: Trupperna har sköld, men inte arm- och benskenor. EDD: Trupperna skyddar sina armar och ben med tyg. De använder öppna hjälmar och små sköldar.

Trupptyp	Kval.	Antal	Rustning	Närstridsv	Avståndsv
Krigsherre (a)	C	1	Ringbrynja	Kroksabel	Kortbåge
Livvakt (b)	C	10-20	Ringbrynja	Kroksabel	Kortbåge
Ledare (c)	D	4	Härdläder	Kroksabel	Kortbåge
Spårare (d)	D	16-40	Härdläder	Kroksabel	Kortbåge
Bågskyttekav. (e)	E	16-40	Härdläder	Kroksabel	Sam. båge
Krigare (f)	E	48-120	Läder	Kroksabel	Kortbåge

a. Leder en stams styrkor. Åker stridsvagn.
b. Åker stridsvagn. SRR: Alla är Utbygdsjägare R10.
c. Leder ungefär 1/4 av stammens styrkor.
d. Leder en femmannapatrull. SRR: Utbygdsjägare R6.
e. En per patrull.
f. Tre per patrull.

10 VARELSER

10.1 SRR

Alla varelser beskrivs i tabell ST-2

Björn: De vanliga björnarna räknas som stor björn. En beorning i björnhamn räknas också som stor björn, men om hans rang eller skadepoäng är högre i människoform än vad han har i björnform, minskas de inte när han byter form.

Egils orm: Normal orm. Giftstyrka 30.

Snölejon: Stor katt.

Undarlaif: Stor hund.

10.2 EDD-DATA

Data är baserade på de regler som finns i Monsterboken 1 eller 2. Mer information om de flesta av varelserna finns i dessa två böcker.

Varelsetabell

Namn	STY	STO	FYS	SMI	INT	PSY	Förfl.	Skydd
Brunbjörn	3T6+9	3T6+9	3T6	3T6	5	3T6	L12	2 p
Bett 9 (skada 1T6 + halv SB), 2 Klor 11 (skada 1T6), Björnkram°, Klättra 7, Simma B4, Spåra 7.								
Egils orm	1	1	2T6	2T6+10	4	2T6+6	L6	0
Bett 7 (skada 1T4+gift styrka 15), Spåra 10								
Hjort	3T6+10	4T6+10	2T6+5	2T6+6	5	3T6	L22, S8	1 p
Stånga† 8 (skada 1T6), 2 Sparkar 12 (skada 1T6), Upptäcka fara 12, Simma B3								
Får	2T6+3	2T6+3	2T6	3T6	5	3T6	L12	2 p
Stånga† 5 (skada 1T6), Upptäcka fara 12								
Mörkerbest	2T6+30	2T6+30	2T6+10	4T6	5	2T6	F40, L4	1 p
Bett 15 (skada 1T6), Finna dolda ting 12.								
Olog-hai	3T6+24	3T6+12	2T6+6	2T6+3	2T6	3T6	L10	1 p
Spåra 9, Lyssna 13, Kamouflage 8, Upptäcka fara 5, lämpliga stridsfärdigheter.								
Snölejon	3T6+15	3T6+6	3T6	2T6+9	5	3T6	L16	1 p
2 Klor 13 (skada 1T6), Bett 13 (skada 1T8), Hoppa 10, Klättra 10, Smyga 15								
Ulv	2T6+8	2T6+4	3T6+3	2T6+9	3T6*	3T6	L16	2 p
Bett 11 (skada 1T8), Spåra 15, Kamouflage 8								
Undarlaif	3T6	2T4	3T6+3	2T6+9	5	3T6	L16	1 p
Bett 10 (skada 1T8), Spåra 16, Kamouflage 9								
Varg	3T6	2T4+1	3T6+3	2T6+9	5	3T6	L16	1 p
Bett 10 (skada 1T8), Spåra 16, Kamouflage 9								

°Normalt går björnar på alla fyra men de reser sig på bakbenen när de ska slåss. Om björnen träffar samma mål med båda klorna under en SR har den lyckats med en björnkram. Målet sitter fast i björnens grepp. Tills greppet är brutet lyckas björnen automatiskt med sin kramattack samt har CL 19 att träffa med sitt bett. Kramattacken gör 2T8+SB i skada. För att bryta sig ur björnens grepp måste målet lyckas övervinna björnens STY med sin egen på Motståndstabellen. Den som sitter fast i björnens grepp kan inte angripa eller parera. Om björnen angrips av en annan motståndare är det 25% chans varje SR att den släpper sitt grepp.

†Endast hanar kan stånga.

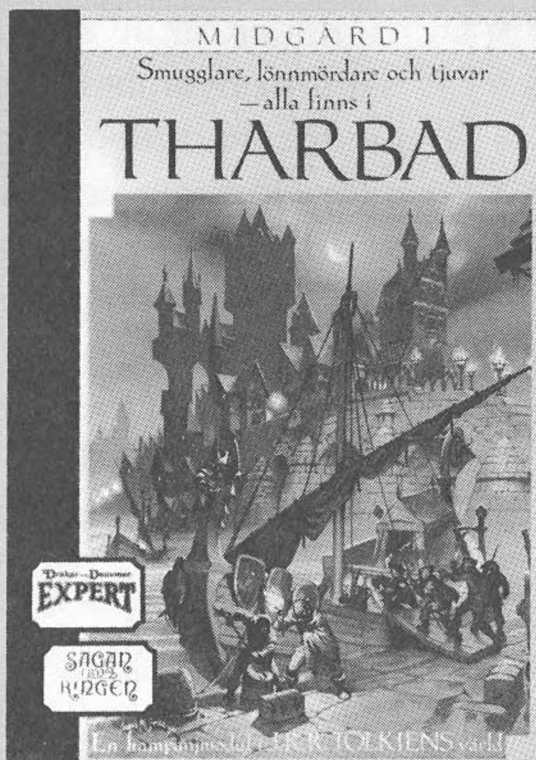
**Saurons ulvar är intelligenta varelser, till skillnad från normala vargar.*

Beorningar

När en beorning antar björnhamn bibehåller han sina grundegenskaper, med undantag för STY och STO som ökar med 10. Han angriper som en björn, med bett, klor och björnkram. GC för de två förstnämnda attackerna är STY+SMI+2xINT.

MIDGÅRD 1

THARBAD



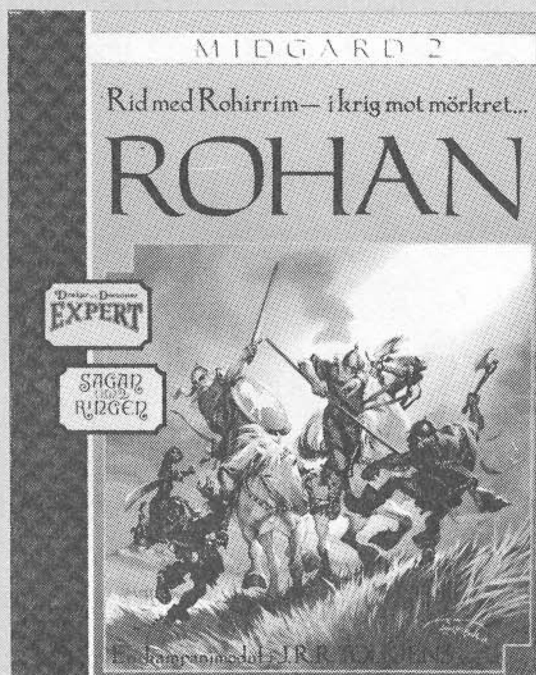
Det är år 1409 i Tredje Åldern och du befinner dig i Tharbad, Cardolans huvudstad. Landet är i krig med Angmar och flyktingar från de nordliga provinserna flockas kring den förfallna staden på jakt efter en trygg plats.

Kungen och tronföljaren har just stupat och adelsmännen intrigerar om makten. Samtidigt konspirerar Angmars agenter för att störta landet i inbördeskrig och på sätt fullborda Häxmästerns triumf.

Tharbad-modulen innehåller en beskrivning av själva staden med fyrfärgskarta, en översikt över Cardolan och en genomgång av den komplicerade politiska situationen.

MIDGÅRD 2

ROHAN



Théoden gav Snömanke maningsropet och hästen kastade sig framåt. Bakom honom smällde hans standar i vinden, en vit springare på grönt fält, men han red ifrån den.

Det var morgonen som kom, morgonen och brisen från havet, och mörkret vek och Mordors härar kved och tjöt när skräcken grep dem och flydde och föll och den framåtsprängande vredens mångtusende hovar trampade ner dem och red över dem.

Rohan-modulen skildrar ryttarfolkets öden från Tredje Ålderns början till dess slut och deras boplatser i Rhovanion, Éothéod och Rohan. Helmsklyftan och många andra viktiga platser beskrivs med kartor.

MIDGÅRD 3



06-305 Karthäftet